

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#161
Play
manía
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN LOS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.99
•MAX PAYNE 3 PS3
•DRAGON'S DOGMA PS3
•SNIPER ELITE V2 PS3
• SORCERY PS3
• MORTAL KOMBAT VITA
REPORTAJE
JUEGO DE TRONOS
Te contamos cómo será el juego inspirado en las novelas y la serie de TV
REPORTAJE
¡ES LA GUERRA!
• Black Ops II
• Sniper Elite V2
• Spec Ops The Line
• Ghost Recon Future Soldier
• Medal of Honor Warfighter
MAX PAYNE 3
¡LÁMINA DOBLE EXCLUSIVA!
¡PRIMER ANÁLISIS!
MAX PAYNE 3
Analizamos con todo detalle la última obra maestra de Rockstar: ¡Acción con mayúsculas!
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Play
SILENT HILL DOWNPOUR
¡GUÍA COMPLETA DE REGALO!
Archívala en la caja del juego
REPORTAJE
EXPRIME TU PS VITA
Consejos y trucos para sacarle más partido
COMPARATIVA
SKYRIM VS DRAGON'S DOGMA
Cara a cara de dos enormes juegos de rol de acción

JUEGO DE TRONOS™

EN EL MUNDO DE PONIENTE, LAS PALABRAS SON TAN AFILADAS COMO ESPADAS.



UN GRAN JUEGO DE ROL, DOS AVENTURAS ÉPICAS

Vive una gran historia basada en uno de los universos más maravillosos de la literatura fantástica medieval. Sumérgete en el corazón de una emocionante trama guiada por la venganza, la lealtad, la traición y el honor, decidirás el destino de dos héroes. ¡Viaja y lucha en todo el continente de Poniente y disfruta de dos aventuras épicas por el Trono de Hierro!



WWW.GAMEOFTHRONES-THEGAME.COM






















EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz

La semana de la Moda en L.A.

A principios de junio se celebra el Electronic Entertainment Expo... Más conocido como E3. La feria de videojuegos más importante del mundo, donde casi todas la compañías enseñan sus juegos más esperados, anuncian sus títulos sorpresa y fijan fechas de lanzamiento (aunque normalmente sean para el mercado americano). Antes del E3 la industria del videojuego ralentiza sus constantes vitales y entra en un pesado letargo del que despierta rebosando adrenalina, preparándose para su agosto a finales de año.

El E3 es como un desfile de moda en el que se marca la tendencia del mercado para los próximos meses. Moda otoño-invierno que marcará a qué vamos a jugar después del verano. Como todos los años, ya han empezado a desgranarse algunas pistas y se han visto algunos de los mejores diseños de las "Top Model" digitales. (Por cierto, no sé si para calentar el E3 o para boicotearlo). En estas mismas páginas podéis ver lo nuevo de *God of War*, cómo será *CoD Black Ops II* y si *Medal of Honor Warfighter* le va a dar guerra de verdad. Y, claro, sin olvidarnos de *Assassin's Creed III*, *Resident Evil 6*, *Tomb Raider*, *Hitman*, *The Last of Us*... Y no, no menciono *GTA* porque Rockstar no suele acudir al E3.

Tampoco me olvido de las sorpresas, que las habrá. Aunque, como en las pasarelas, no faltarán las prendas que, como el clásico abrigo negro, nunca pasan de moda: *Need for Speed*, *FIFA*, *PES*... O que se repiten año tras año sin terminar de cuajar... ¿*Metal Gear Rising*? Sony ha prometido sorpresas de las buenas. A ver si es verdad y son para PS Vita, porque empiezo a quedarme sin cosas interesantes para darle de comer...

Lo que no me gustaría nada es que aparecieran nuevas "Top Model" en escena. Serán más atractivas, más potentes y vestirán galas de esas que te hacen babear. A mí me parece que PS3 es lo suficientemente guapa como para seguir unos añitos extendiendo por el mundo la moda de los mejores creadores. No me gustaría que la sustituyera una PS4 que a lo mejor tiene los ojos más grandes, pero que seguro que cobra más para lucirse en nuestro salón. Creo que las actuales "Top Model" siguen siendo la opción más recomendable. Espero que me perdonéis si no me emociono con la posibilidad de que se anuncie una nueva superconsola, pero es que me queda mucho armario que probarme de PS3...

Sazh de Final Fantasy XIII vestido por Prada

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

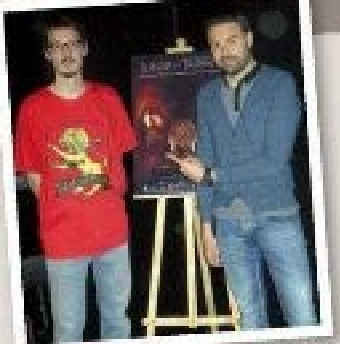
Este mes nos ha dado tiempo... a irnos de vacaciones y a visitar a unas cuantas compañías para que nos enseñaran sus juegos... Como estos:



Dani se pasó el fin de semana en RetroMadrid. Y no sólo de paseo: se compró de todo y todo muy, muy viejo... ¿O sería mejor decir antiguo?



Alberto se pasó una mañana intentando que funcionara el monitor 3-D de PS3... ¡Y es que había actualizar los juegos!



Dani charló con Sylvain Sechi, Lead Game Designer de Cyanide, que están desarrollando Juego de Tronos. Casi saltan chispas: Sylvain es muy de los Lannister y Dani de los Stark.

Lo que nos habéis dicho...

Con admiración



Patxi Martínez
Impresionante kratos, el dios de las consolas.

Con humor



David Sosa Marrero
En PlayStation Home hay mas "guiris" que en un chiringuito de verano jaja.

Con mucho vicio



Artur Seitkaliyev
En 30 minutos empieza el puente. Me voy a viciar tanto que me van a tener que despegar de la pantalla.

Con indignación



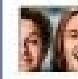
Juan Luna
¡¡Harto de buscar una tarjeta de prepago!! Agotadas en todas partes, ¿ké pasa?

Con respuesta... negativa



Roberto Cicuéndez
Si me descargo los *God of War* de PSP en mi VITA, ¿vienen con trofeos?

Con frustración



VicThor Ayuda
Estoy intentando entrar en *FIFA Street*, queda menos de 1 hora para que termine la Copa Online del Fin de Semana y los Servidores no funcionan... Qué cabreo, con lo que me ha costado llegar a la final y no voy a poder ni disputarla

Muy jóvenes



Juan Luna
¿ké significa exactamente lo de "tiempo bala"?

Realistas



Alejandro González
¿Sabéis algo de los rumores de *GTA5* en octubre? A mí me parece "mu" pronto

SUMARIO #161





Juegos de Guerra. La guerra sigue de moda y para demostrarlo, ahí van los próximos juegos que mostrarán sus armas en PS3: *Black Ops II*, *Spec-Ops*, *Medal of Honor Warfighter*...



Exprime tu PS Vita. Te contamos un montón de trucos para sacarle más partido y personalizar tu PS Vita.



Skyrim vs. Dragon's Dogma. ¿Qué dragón rugirá más fuerte en PS3? Aquí los ponemos cara a cara.

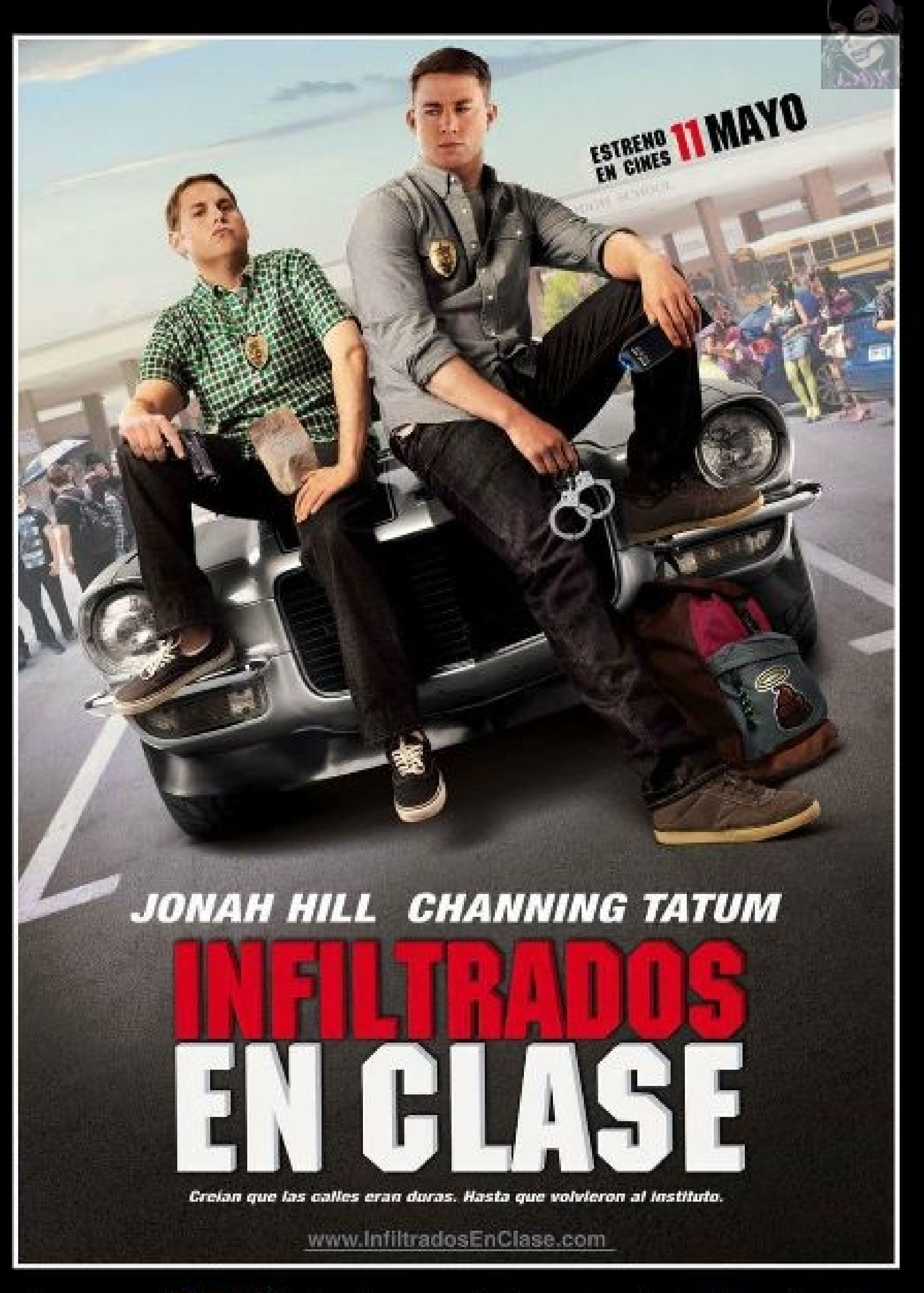
NOVEDAD
PÁGINA 38
EN PORTADA
MAX PAYNE 3
El juego de acción más explosivo que has jugado nunca, con la garantía de calidad de Rockstar.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

SORTEO ESPECIAL

Play manía

REGALAMOS 1 PS3 Y 25 ENTRADAS DOBLES



Envía un mensaje de texto al **27363** desde tu móvil poniendo: infiltradosplay (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: infiltradosplay guay peperuiz c/lopez 4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida de 14 de mayo a 15 de junio de 2012.

BASES DEL CONCURSO 1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido. 2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange. 3. Los premios no serán canjeables por dinero. 4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. 5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España. 6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo. 7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de mayo de 2012. Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales.

Agenda PlayStation

DEL 15 DE MAYO AL 15 DE JUNIO

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días, en los que hay de todo para elegir y mucho muy bueno.

15 DE MAYO MARTES
- Immortals (BLU-RAY+CD+ Copia Digital) · VÍDEO
- La hora más oscura (BLU-RAY+CD+ Copia Digital) · VÍDEO
- Misión Imposible: Cuatrilogía · Blu-Ray
- Sherlock Holmes: Juego de Sombras · Blu-Ray

17 DE MAYO JUEVES
- Resistance Triple Pack · PS3
- Starhawk · PS3
- Unrestricted Supremacy MMA · PS VITA

18 DE MAYO VIERNES
- Max Payne 3 · PS3 — RECOMENDADO
- Men in Black: Alien Crisis · PSN
- Retro City Rampage · PSN

24 DE MAYO JUEVES
- Atelier Meruru · PS3
- Ghost Recon Future Soldier · PS3 — RECOMENDADO
- PlayStation 3 "La Roja" · PS3
- Sorcery · PS3 — RECOMENDADO

25 DE MAYO VIERNES
- DiRT Showdown · PS3 — RECOMENDADO
- Dragon's Dogma · PS3 — RECOMENDADO

30 DE MAYO VIERNES
- Resistance Burning Skies · PS Vita — RECOMENDADO

5 DE JUNIO LUNES
- Feria E3 · Evento

14 DE JUNIO JUEVES
- Alien Spidy · PSN
- Gravity Rush · PS Vita — RECOMENDADO

15 DE JUNIO VIERNES
- London 2012 · PS3 — RECOMENDADO



Ghost Recon Future Soldier

Si lo que te va es la guerra y usar la más moderna tecnología bélica, pero jugando en tercera persona, atento a esta nueva entrega de *Ghost Recon*.

ghost-recon.ubi.com/gr-portal/

Reportaje en página 23



DiRT Showdown

La saga DIRT abandona la simulación para ofrecernos un salvaje arcade en el que arrollar y destrozar a los rivales es tan importante como ganar...

www.codemasters.com/es/dirtshowdown/ps3/

Novedad en página 52



Sorcery

Si tienes un mando Move este es el juego que no deberías perderte: una aventura con Move de aliado.

www.es.playstation.com

Novedad en página 50



London 2012

El juego ideal para los que quieren vivir en primera persona toda la emoción de los Juegos Olímpicos. Y con un montón de pruebas y nuevos controles.

www.olympicvideogames.com

Avance en página 92



MAYO 18

Max Payne 3

Un brutal juego de acción que impresiona por su ritmo, su puesta en escena, su larguísimo desarrollo, interesante trama...

www.rockstargames.com/maxpayne3/

Novedad en página 38

MAYO 25

Dragon's Dogma

Un enorme juego de rol en mundo abierto en el que, en compañía de tres peones, debemos cumplir misiones y derrotar a inmensas criaturas.

dragonsdogma.com/

Novedad en página 42

JUNIO 14

Gravity Rush

Una original aventura para PS Vita en la que controlamos la gravedad para flotar, lanzarte contra un edificio... Ojito con él si te van las propuestas diferentes.

www.es.playstation.com



■ *God of War Ascension* será una aventura de acción en la que descubriremos los orígenes de Kratos antes de convertirse en dios.

GOD OF WAR ASCENSION | PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 2013

Kratos vuelve a PS3 y no estará solo...

GOD OF WAR ASCENSION SERÁ UNA PRECUELA DE LA SAGA Y TENDRÁ MODOS **MULTIJUGADOR**

Era un secreto a voces que en Santa Monica Studio estaban desarrollando una nueva entrega de *God of War*. Lo que no podíamos imaginarnos es que fuera a ser una precuela, que argumentalmente se colocará antes de lo acaecido en el primer juego de la saga. En *God of War Ascension* descubriremos "los orígenes de la furia de Kratos" (según afirman sus creadores). Así que olvidaos del dios y preparaos para manejar a aquel feroz soldado espartano que fue engañado para matar a su mujer y a su hijo y que buscará redención con otra sangrienta venganza... Una historia llena de emoción que contará con un enfoque más cinematográfico, un desarrollo aún más espectacular y variado que en los anteriores y algunas novedades en el sistema de combate (aún por desvelar). Poco más se sabe del modo Campaña, ya que sus responsables prefirieron revelar otra sorpresa: el multijugador. Efectivamente, y en contra de lo que afirmaban muchos pronósticos, *God of War Ascension* sí contará con opciones multijugador, aunque todo lo que se ha presentado hasta el momento son modos fuera de la campaña principal. Según comentaron sus creadores, habrá algún tipo de vínculo entre la campaña y estos modos multijugador (en los que no podremos manejar a Kratos). De momento confirmaron 4 modalidades, entre los que no faltará el típico "deathmatch" por equipos para hasta 8 jugadores (4 vs. 4) en el que no aparecerán "bots" (es decir, siempre pelearemos con o contra humanos). También sabemos que antes de empezar la partida deberemos alinearnos con un dios (Zeus, Hades, Poseidón o Ares), cada uno con sus peculiaridades. Habrá también un sistema de experiencia que nos permitirá progresar y mejorar a nuestro guerrero, pudiendo personalizar su apariencia y elegir entre distintas armaduras y armas (espadas, mazo...). Lo bueno es que el sistema de combate parece que va a ser tan completo (y "gore") como nos tienen acostumbrados en la serie (sin renunciar a los enemigos gigantescos). Y gráficamente promete un salto equiparable al que vimos entre *GoW* y *GoW II* (las pantallas hablan por sí mismas). Habrá que esperar hasta el E3 (que se celebrará entre el 5 y el 7 de junio) para saber más sobre este bombazo.

■ **Contará con modos multijugador por primera vez.** Para hasta ocho jugadores y aparte de la campaña (en ellos no podremos manejar a Kratos).

■ **Habrá un sistema de progresión** que nos permitirá mejorar a nuestro guerrero y personalizar su aspecto, su armadura, sus armas (espada, mazo...).

■ **Los escenarios serán más amplios** y sus creadores prometen un salto gráfico similar al que vimos entre *GoW* y *GoW II*.

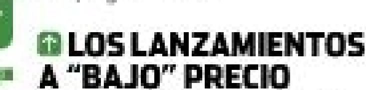
EL TERMÓMETRO



SUBEN

LOS ANUNCIOS "PRE" FERIA E3

Este mes hemos descubierto los primeros detalles de *Black Ops II*, *God of War Ascension* y otras novedades que se verán en el E3... Eso sí que es una buena manera de caldear el ambiente, o de quitarle sorpresas a la feria, según se mire.



LOS LANZAMIENTOS A "BAJO" PRECIO

Sniper Elite a 49 €, *Sorcery* a 39 €... muchas novedades están saliendo ya con precios inferiores a los, en otro tiempos, "impepinables" 70 euros...

PS SUITE

Ya está disponible la beta abierta de PS Suite, las herramientas con las que se pueden crear apps y juegos para Vita y Android. Sin duda, una puerta abierta para ver grandes cosas...

BAJAN

LOS PRECIOS DE LA SEGUNDA MANO

Se habla mucho del daño que está haciendo la segunda mano a la venta del juego nuevo, pero viendo los precios, en ocasiones la diferencia no llega ni a los 10 €. Si no se venden juegos ¿de verdad es por la "reventa"?

LOS JUEGOS QUE LLEGAN SIN DOBLAR

Max Payne 3 nos encanta, pero ¿por qué Rockstar no dobla un juego cuyas dos anteriores entregas sí llegaron con voces en castellano? ¿Y por qué los subtítulos son tan diminutos que a veces cuesta leerlos?

LOS DESPIDOS LLEGAN A ESPAÑA

Si las noticias de despidos siempre son malas, esta más: las oficinas de THQ en España han empezado a despedir al personal. Sin duda una triste noticia que hace más pequeño nuestro sector. Desde aquí, toda la suerte del mundo para los afectados...



ÚLTIMA HORA

ANUNCIO PS VITA

PS VITA EN BLANCO, A LA VENTA EN JAPÓN

El **28 de junio** se podrá adquirir **PS Vita** en Japón en un nuevo **color blanco** (o **"Crystal White"**). Más tarde, en agosto, habrá también una **edición especial de *Project Diva*** (que sigue arrasando allí). Dicha edición, **también blanquita**, lucirá a Hatsune Miku en su parte trasera. Algún día la veremos **en blanco por aquí**, pero **aún no tiene fecha**.



ANUNCIO PS3

PREMIO POR RESERVAR *HITMAN ABSOLUTION*

Los que **reserven *Hitman Absolution*** tendrán acceso a un extra muy especial. Se trata de ***Sniper Challenge***, un desafío aparte en el que nuestro alopécico asesino tendrá que demostrar sus **dotes como francotirador** acabando con un "pez gordo" a través de **distintos retos**. Lo bueno es que podremos **desbloquear mejoras** que luego podremos disfrutar **también en *Hitman Absolution***. Promete.



ANUNCIO PS3

PS3 ROJA INSPIRADA EN "LA ROJA"

A partir del **24 de mayo** podemos adquirir esta nueva edición de **PS3 en rojo**. Es el modelo de **320 GB e incluye dos Dual Shock 3** (también en rojo) por **299 euros**. Y todo en una caja con el escudo y los jugadores de **nuestra selección**.



CRYSIS 3 | PS3 | EA | SHOOT'EM UP | SEGUNDO TRIMESTRE 2013

Play ¡Primeras imágenes!

Más tecnología punta contra los aliens en Nueva York

Los buenos aficionados a los shooters subjetivos seguro que recordaréis los *Crysis*. El primero de ellos revolucionó el género en PC cuando salió en 2007 (nosotros lo podemos descargar del Store) y su secuela salió para PS3 en marzo de 2011, convirtiéndose en uno de los mejores shooters del año. Pues Crytek y EA ya tienen en marcha la tercera entrega, otro impresionante shooter subjetivo que volverá a estar protagonizado por Prophet y su nanotraje. También volverá a estar ambientada en Nueva York, aunque el escenario será muy diferente al que vimos en *Crysis 2*. Ahora no será una zona de guerra, sino que la Nueva York de 2047 estará envuelta en un "nanodomo" gigante construido por la corporación Cell con el objetivo de controlar lo que pase dentro. Nos moveremos con mucha más libertad (estará más cerca del "sandbox" que del típico shooter "pasillero") y tendremos un gran arsenal para combatir contra los aliens, tanto viejas conocidas de otros juegos como nuevas armas como un arco futurista. Por supuesto, nuestro nanotraje también evolucionará, con funciones como "hackear" sistemas enemigos. Y todo bajo un apartado gráfico que sus creadores definen como "el más espectacular" de su género.

El arco será el arma principal de este shooter subjetivo futurista.

ONE PIECE PIRATE WARRIORS | PS3 | NAMCO BANDAI/TECMO KOEI | ACCIÓN | 2012

Play ¡Nuevos datos!

La pugna por ser el rey de los piratas continúa en PS3

Tras "El Puño de la Estrella del Norte", el siguiente manga de éxito que disfrutaremos con un desarrollo a lo *Dynasty Warriors* es "One Piece". Se trata de una colaboración entre Namco Bandai y Tecmo Koei que dará lugar a un juego que hará las delicias de los fans del manga y del anime. Manejaremos a Luffy, Zorro, Nami y algunos piratas más (cada uno con sus características) en un espectacular desarrollo repleto de acción (se podrá jugar a dobles Online) que repasará las principales sagas y momentos del anime hasta llegar a Marineford. Saldrá durante este 2012.


Será un juego con acción a lo *Dynasty Warriors*, pero bien ambientado en el universo de "One Piece".

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 | PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | SEPTIEMBRE

Play ¡Nuevos datos!

Combates por parejas con sabor a clásico

Tekken Tag Tournament tuvo el honor de ser el primer juego de PS2 (SLES 0001). Si en su momento no disfrutasteis de este mítico juego de lucha 3D por parejas, podéis recuperarlo gracias a *Tekken Hybrid*. O esperar a que llegue en septiembre su espectacular secuela que irá más allá del original presentando un plantel de más de 50 luchadores, combates para 4 jugadores, opción de personalizar a un nuevo personaje, Combot, que será nuestro "sparring"...



En *TTT2* vuelven los combates por parejas, pero también los habrá 1 vs. 1 y 1 vs. 2. Y también peleas para 4 jugadores en el mismo combate.

PES 2013 | PS3, PS2 Y PSP | KONAMI | DEPORTIVO | OTOÑO

Play ¡Primeras imágenes!

Cristiano Ronaldo nos presenta *PES 2013*

Este año Konami se adelanta a su rival y es la primera en mostrarnos las novedades de la nueva edición de su famoso simulador de fútbol. Su creador, Shingo "Seabass" Takatsuka, afirma que trabajan en tres grandes frentes. Para empezar, quieren implementar una IA más "activa", con una mayor precisión táctica en todas las líneas y un comportamiento más realista de los porteros. También habrá cambios en el control, que ganará en complejidad con muchas más acciones "manuales", todo en aras de lograr el mayor realismo y que pongamos el balón justo donde queramos. En este sentido, también habrá mejoras a la hora de jugar al primer toque. Por último, se va a intentar plasmar mejor que nunca los rasgos individuales de cada jugador, para que se muevan en el juego como sus homólogos reales y se ha prometido mayor conexión con las redes sociales. De momento no se trabaja en una versión para PS Vita, pero no se descarta.



Konami quiere mejorar el realismo y el control en *PES 2013*.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO
FIFA 13 SE DEJA VER TAMBIÉN

Poco después de que anunciaran **PES 2013**, se han "filtrado" los primeros detalles de ***FIFA 13***, que mejorará la **IA** e incluirá más **animaciones para los porteros**, amén de nuevas opciones a la hora de atacar y defender en los **lanzamientos de falta y más realismo** en los lances **al primer toque**. **EA Sports** ni confirma ni desmiente estas afirmaciones, que no son nada descabelladas...



ANUNCIO
"FAMILY GUY" SE HACE JUEGO

Activision ha confirmado que están trabajando en un juego basado en la conocida **serie de animación** para adultos **"Padre de Familia"**. Con el subtítulo ***Back to the Multiverse***, suponemos que de algún modo se basará en el capítulo en el que Brian y Stewie viajaban por el universo... aunque **Activision** no ha desvelado aún **ni qué tipo de juego** será, ni sus plataformas (**PS3 parece segura**).

ANUNCIO PS3
RETRASO DE *RISEN 2* EN PS3

El mes pasado publicamos el avance de ***Risen 2: Dark Waters*** y lo fechábamos para el 25 de mayo. Pero ahora **Koch Media** nos anuncia que la versión de consola se va a retrasar hasta el **3 de agosto** para "pulirla" más. Como compensación, incluirán un contenido adicional llamado **El Templo del Aire**. Será una misión secundaria que aportará algunas **horas de juego extra**.



ANUNCIO
PROMESAS DE SONY EN EL E3

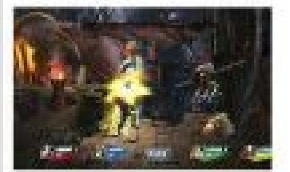
Antes de la vorágine del mes que viene con las **novedades del E3** (se celebra los días **5, 6 y 7 de junio**), **Sony** nos adelanta que en la feria presentará **"más de 20 experiencias de juego"** (algunas **inéditas**, otras nuevos detalles de títulos anunciados). También dicen que hablarán sobre la **"nueva línea de lanzamientos PlayStation"**. A ver con qué nos sorprenden. Os lo contaremos el mes que viene.

ANUNCIO PS VITA
INAFUNE VIVE LA "VITA" LOCA

El primer proyecto de **Keiji Inafune** (responsable de franquicias como ***Megaman*** o ***Dead Rising***) tras salir de **Capcom** será exclusivo de **PS Vita**. Se llamará ***Soul Sacrifice*** y parece un oscuro **juego de rol de acción** en el que la **magia** será muy importante y que podría contar con **cooperativo** para hasta **4 jugadores a lo *Monster Hunter***. Habrá que seguirle la pista.

JUEGO PS3
SONY YA TIENE SU *SMASH BROS*

Hace un par de meses os contábamos que **Sony** podría estar preparando un **juego estilo *Smash Bros*** pero con sus personajes. Pues dicho y hecho. ***PlayStation All-Stars Battle Royale* será un juego de acción** en el que las estrellas de las principales **sagas de Sony se darán "de tortas"** en combates para hasta **4 jugadores (Online y Offline)**. Ya están confirmados personajes de ***God of War***, ***Killzone***, ***Fat Princess*** o ***Parappa the Rapper***. Y se rumorea que habrá invitados de "third parties".



JUEGO PS3
OTRO *SNIPER* A LA VISTA EN PS3

Si este mes comentamos ***Sniper Elite V2***, en agosto llegará su mayor rival. En ***Sniper Ghost Warrior 2*** volveremos a encarnar a un **francotirador** en un desarrollo que, a priori, promete ser más espectacular que el juego de **505 Games**, ya que se apoya en el **CryEngine 3, un potente motor gráfico** que ya ha demostrado su solvencia **en PS3 con *Crysis 2***. El mes que viene avanzaremos más detalles.

PERIFÉRICO
PADS PARA FANS DE LA LUCHA

Ya están a la venta los nuevos **pads** oficiales de ***Street Fighter X Tekken* de MadCatz**. Son un 15% más pequeños que los anteriores, su **botonera** está distribuida como una recreativa (**6 botones** juntos) y trae botón de **turbo**. Hay **cuatro modelos** y salen por **39,99 euros**.



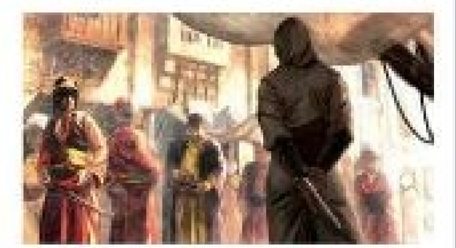


... un nuevo *Burnout* ya está calentando motores.

O eso se deduce de una oferta de trabajo de Criterion. Seguro que es una de las "sorpresas" de EA que anunciará en el E3 juntos a los nuevos *NFS*, *FIFA 13*...

... quisieron una mujer para *Assassin´s Creed*.

Ubisoft ha revelado unos diseños de 2004 (antes del primer *AC*) en los que se esbozaba un Altair más... "femenino". Finalmente no salió adelante, pero es una posibilidad que no descartan para el futuro...



... habrá un nuevo *Dead Space* antes de marzo.

Llevamos meses oyendo rumores. Pero ya podemos dar por hecho que EA lanzará un nuevo *Dead Space* antes del fin del año fiscal. Se rumorea un planeta helado y con cooperativo para dos a lo *Resident Evil 5*.

... *Beyond Good & Evil 2* saldrá en la "next gen".

Tras múltiples rumores, anuncios y desmentidos, ahora parece que *Beyond Good & Evil 2* saldrá en la siguiente generación...

... Nomura por fin piensa en *Kingdom Hearts 3*.

Aunque anda liado con *FF Versus XIII*, Tetsuya Nomura ha declarado que "siente" que ya va a siendo hora de hacer un *KH* para una consola de sobremesa. Y admite que ya ha empezado los primeros diseños...

DISHONORED | PS3 | SHOOT'EM UP | BETHESDA | FINALES DE AÑO

Play ¡Nuevos datos!

Un shooter diferente a todo lo que has visto

¿Creéis que ya lo habéis visto todo en el género de los shooters? Pues esperad a probar este original shooter subjetivo firmado por Arkane Studios y que será editado por Bethesda a finales de año. *Dishonored* nos sumergirá en Dunwall, una ciudad ficticia a caballo entre el Londres victoriano y Ciudad 17 (la moderna urbe de *Half-Life 2*). Esta ambientación "retro-futurista" contará con un diseño cuidadísimo (a cargo de gente que ha trabajado en mitos del género como *Deus Ex* o el ya mencionado *Half-Life 2*). Nos dejará con la boca abierta cuando deambulemos por sus calles manejando a Corvo, guardaespaldas de la Emperatriz de Dunwall que ha sido injustamente encarcelado por un delito de... ¡Magnicidio! Así pues, tendremos que descubrir la verdad cueste lo que cueste en un desarrollo muy abierto en el que nosotros determinaremos cómo nos enfrentaremos a las situaciones. Podremos optar por la confrontación directa, acabar con los enemigos desde las sombras o usar nuestros poderes especiales. Y es que Corvo es una especie de "asesino sobrenatural", capaz de alternar a nuestro antojo armas (como katanas o extraños rifles) con habilidades sobrehumanas (como poder teletransportanos). Desde luego, falta nos harán para enfrentarnos contra enemigos como los "Tall Boys", una guardia de élite que va sobre enormes zancos y que es capaz de deslumbrarnos con sus linternas para luego "freirnos" con sus flechas explosivas... Recordad este juego, porque va a ser una de las sorpresas de cara a final de año.

Los "Tall Boys" son una guardia de élite que va sobre zancos. Serán tan icónicos como los Big Daddy de *BioShock*.



Dishonored nos sumergirá en Dunwall, una urbe "retrofuturista" que mezcla el Londres victoriano y Ciudad 17 (la de *Half-Life 2*)



Podremos alternar sigilo y acción directa, usando originales armas y superpoderes (como un "golpe de viento" a lo Fus Ro Dah).

EL QUIOSCO

MICROMANÍA
» 3,99 € » A LA VENTA EL 21 DE MAYO



¡DESCUBRE GUILD WARS 2!
¡Ya es hora! Tras jugar la beta y entrevistar a sus creadores, Micromanía te descubre el esperadísimo **MMORPG *Guild Wars 2***. Tampoco te pierdas un avance en exclusiva de ***Company of Heroes 2***, y las reviews, como la de ***The Witcher 2 Enhanced Edition***. Y además, de regalo, un juegazo: ***Heroes of Might & Magic V***.

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

HEROES OF RUIN, ROL ONLINE EN 3DS
Repor sobre el **RPG de acción** multijugador que revolucionará la consola. Además, reportaje de **juegos de terror**, análisis de ***Mario Tenis Open*** y suplemento especial con **los 100 mejores juegos** de la e-Shop y WiiWare.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 21 DE MAYO



EXCLUSIVA: *CALL OF DUTY BLACK OPS II*
¡Han sido los primeros en ver la nueva entrega de esta genial saga bélica! Además, llevan reportajes de ***God of War Ascension*** y ***Dishonored***, analizan ***Max Payne 3***, y regalan una guía de ***Kid Icarus 3DS*** y dos póster.

Playmanía se hace digital: guías interactivas de trofeos





Muy pronto podréis disfrutar en el Apple Store de la primera App de Playmanía. Se trata de una detallada guía de trofeos para *Assassin's Creed Revelations*, en la que os explicamos con todo detalle cómo lograr todos los trofeos del juego y del DLC *El Archivo Perdido*. En nuestra App encontraréis pantallas con los mapas indicando la localización exacta de todos los coleccionables (páginas y fragmentos de memoria), indicaciones para completar todas las secuencia y las claves para lograr el 100% de sincronización en cada recuerdo, así como consejos para completar con éxito todos los demás desafíos.

El App estará muy pronto disponible para iPhone y para iPad en el Apple Store a un precio de 1,59 euros. Y es sólo la primera. Ahora que hemos aprendido hacerlas os prometemos muchísimas más, ¿qué tal *Uncharted 3, Modern Warfare 3*...? Esperamos vuestras propuestas. Pedid, pedid...



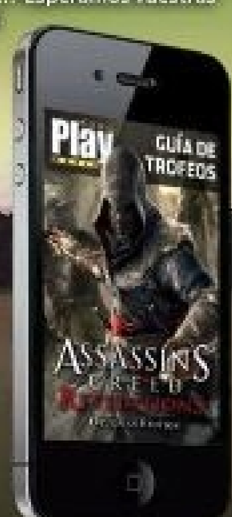
Los trofeos están separados por categoría, y hemos incluido también los trofeos del DLC.



Los mapas ayudan a localizar los coleccionables. Y si hay que contar una secuencia paso a paso, lo hacemos.



Hay contenidos relacionados, opción de búsquedas y notas, favoritos... Todo con una navegación muy fácil.





LOS LECTORES PREMIAN A LOS **MEJORES** DE 2011

HOBBY PREMIOS 2012

Como todos los años, los lectores de la web y de las revistas de Axel Springer habéis elegido a los mejores juegos del pasado año. Y un año más, nos hemos reunido con algunas de las personalidades más importantes del sector en nuestro país, para hacer entrega e nuestro ya famoso "Hobby Premio".

Juego del Año



1. TESV: Skyrim
2. Uncharted 3
3. The Legend of Zelda Skyward Sword

Skyrim ha derrotado a juegazos del calibre de *Uncharted 3* o *The Legend of Zelda*, que se han alzado con los premios para sus respectivas consolas. Algo debe tener *The Elder Scrolls V: Skyrim* para lograr semejante éxito, ¿verdad? **Paco Delgado**, director de **Micromanía**, y **Manuel del Campo**, le entregaron el premio a una emocionada **Teresa Núñez**, responsable de prensa de **Bethesda**.

Consola del Año



1. PlayStation 3
2. Nintendo 3DS
3. Xbox 360

Un año más, los lectores de las revistas de Axel Springer y de nuestra web, Hobby News, habéis elegido a **PlayStation 3** como la mejor consola del año. Nosotros, en Playmanía, estamos encantados. Y **María Jesús López**, Directora de Negocio de **Sony** España estaba más contenta todavía cuando **Manuel del Campo**, director de **Hobby Consolas**, le entregó una nueva estatuilla para su colección. No os perdáis sus declaraciones en www.hobbynews.es

Compañía del Año



1. Nintendo
2. Bethesda
3. Sony

En 2011 Nintendo lazó su nueva consola portátil **3DS** y juegos con mucho carisma, como ***Pokémon Blanco y Negro, The Legend of Zelda Ocarina of Time* y *Skyward Sword, El Profesor Layton y la llamada del Espectro***... Lanzamientos que le han valido el título de Compañía del Año.

Manuel del Campo, director de **Hobby Consolas**, entregó este preciado premio a **Nicolas Wegnez**, Director de Marketing de **Nintendo España**.



Los Hobby Premios representan la opinión de todos lectores de las revistas y la web de Axel Springer:



HOBBYNEWS.es





micromanía

Juego del Año PS3



1. Uncharted 3
2. TESV: Skyrim
3. Assassin's Creed Revelations

Los jugadores de PlayStation valoramos más la explosiva jugabilidad de ***Uncharted*** que el inmenso mapeado de *Skyrim* o el viaje a Constantinopla de *Assassin's Creed*, ya que el juego de Nathan Drake ha sido el ganador de este galardón. Y así de contento recibió el premio **Juan Jiménez**, Responsable de Software **PlayStation**, de manos de **Sonia**.

Juego del Año XBOX 360



1. Gears of War 3
2. TESV: Skyrim
3. Batman Arkham City

Como podéis ver, los jugadores de Xbox 360 también han apostado por un juego exclusivo para su consola. La acción más trepidante de *Gears of War 3* ha derrotado a dos juegazos como *Skyrim* y *Batman Arkham City*.
Manuel del Campo, director de **Hobby Consolas** le entregó uno de nuestros "comecocos" a **Lidia Pitzalis**, responsable de prensa de **Microsoft**.

Juego del Año Wii



1. The Legend of Zelda Skyward Sword
2. Xenoblade Chronicles
3. Rayman Origins

¿Alguien lo dudaba? Cada vez que un nuevo episodio de ***The Legend of Zelda*** se asoma por estos premios se termina llevando la estatuilla. Los lectores de Axel Springer le habéis elegido como juego del año de Wii. **Juan Carlos García**, director de la **Revista Oficial Nintendo**, entregó el premio a **Pepe Arcas**, del departamento de marketing de **Nintendo**.

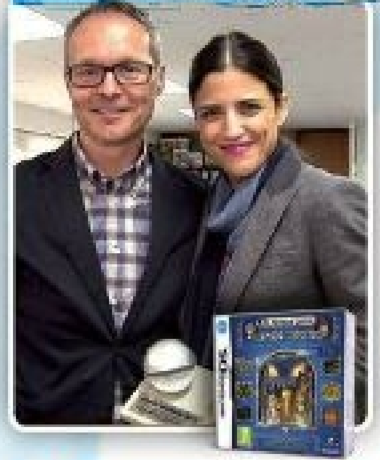
Juego del Año PSP



1. FIFA 12
2. Patapon 3
3. Dissidia 012 Final Fantasy

FIFA 12 se ha aupado sobre grandes juegos exclusivos para PSP, lo que demuestra que el fútbol pega pero que muy fuerte en nuestro país. El premio lo recogió **Yeray Romera**, Senior Product Manager **EA Sports**, de manos de **Sonia Herranz**, directora de **Playmanía**.

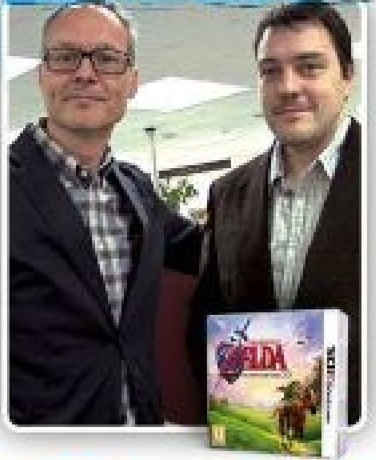
Juego del Año DS



1. Profesor Layton y la Llamada del Espectro
2. Pokémon Ed. Blanca y Negra
3. Kingdom Hearts Re: Coded

Contra todo pronóstico, la nueva aventura de Layton se ha impuesto a los incombustibles Pokémon. **Juan Carlos García**, director de la **Revista Oficial Nintendo**, le entregó la estatuilla a **Cristina Pérez**, jefe de prensa de **Nintendo**.

Juego del Año 3DS



1. The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D
2. Super Mario 3D Land
3. Mario Kart 7

Y Link, el carismático héroe de todos los Zelda, se lleva otro premio. En su nombre lo recibió **Manuel Curdi**, jefe de producto de **Nintendo 3DS** y **Juan Carlos García**, director de la **Revista Oficial Nintendo**, volvió a ser el encargado de entregarlo.

Juego del Año PC



1. TESV: Skyrim
2. Portal 2
3. The Witcher 2

Además del galardón de Juego del Año, **Skyrim** también ha sido elegido como mejor juego de PC, superando a una dura competencia.
Teresa Núñez, responsable de prensa de **Bethesda Software** recogió la estatuilla que le entregó **Paco Delgado**, director de **Micromanía**.



Este mes en...

Si quieres estar informado de todo lo que se cuece en el mundo de los videojuegos entra en **www.hobbynews.es.**

HOBBYNEWS.es

NO TE PIERDAS...

¡LO MÁS DESTACADO DE LA WEB!



EVENTO ESPECIAL

Todo sobre Call of Duty Black Ops II

En un fantástico reportaje especial podrás descubrir todos los datos del esperado *Black Ops II*. Encontrarás un repaso a los distintos modos juegos, la ambientación, los personajes, la tecnología, el multijugador, la opinión de los asesores de Treyarch y de los expertos de Hobby News.

LOS MEJORES VÍDEOS



Darksiders 2



Lollipop Chainsaw

Black Ops II



AVANCE

Las claves de Juego de Tronos

Un espectacular vídeo del juego y todos los datos que quieres saber sobre la adaptación a PS3 de la novela de más éxito del momento.



REPORTAJE

10 clásicos imprescindibles

Inician una serie de reportajes sobre los clásicos de PSone disponibles en PS Store. Y la primera entrega es con 10 juegos que tienes que jugar.



ESPECIAL

Las casas más frikis: tienes que verlas

Si pensabas que tú acumulabas consolas, juegos y merchandising en tu casa, es que no has visto las de estos frikis... No sé si son hogares o museos...

PLAYMANÍA RECOMIENDA



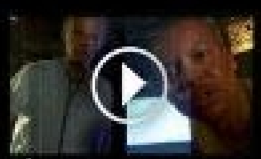
VÍDEO
El primer tráiler de God of War Ascensión



VÍDEO
¿Se puede matar a los vampiros con látigos?



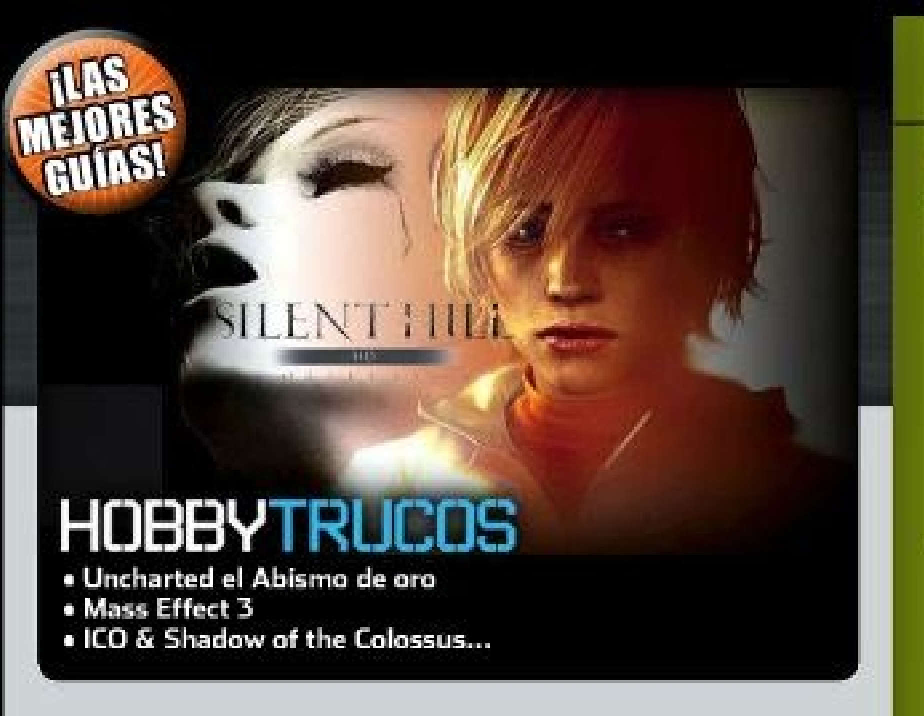
VÍDEO
Así es el multijugador de *Max Payne 3*



VÍDEOS
Metal Gear Solid Rising en imagen real



NOTICIA
Beyond Good & Evil 2 en la 'next gen'



HOBBYTRUCOS

- Uncharted el Abismo de oro
- Mass Effect 3
- ICO & Shadow of the Colossus...

ESPECIAL: los juegos del año

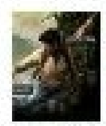


No te pierdas las declaraciones de los ganadores

Entregamos los Hobby Premios, con los que las revistas y la web de Axel Springer reconocemos los mejores juegos, compañías y consolas del año. No os perdáis las declaraciones de los galardonados.

OPINIÓN DE LOS LECTORES






FIFA FOOTBALL • PS VITA
¡Lidera a tu equipo en cualquier lugar!
por: jochamo
92



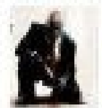
L.A. NOIRE • PS3
1974: corrupción, detectives y música de Jazz.
por: CPD98 29
94




ICO COLLECTION
Un paseo por la imaginación
por: Kefka 29
94




UNIT 13 • PS VITA
Un juego de acción "made in" primera horneada.
por: Iker oyanguren saez
91




SPORTS CHAMPIONS
Creo que he machacado mi mando PS Move
por: Pato Virus
90

Los mejores MMO en Hobbynews

Si quieres disfrutar de la mejor selección de juegos web multijugador online gratuitos, entra en **www.hobbynews.es/los-mejores-juegos-mmo** Encontrarás juegos de estrategia, de rol, medievales...

Rol • Evolución del personaje • Combate

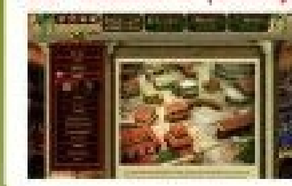


Tanoth

VIVE UNA **AVENTURA** ÚNICA EN UN MUNDO ASOLADO

El país de Aris ha caído en la oscuridad y sólo un grupo de valientes se oponen al malvado rey Halgan. Elige tu héroe y equípalo, mientras subes nivel combatiendo, comprando mejoras y magia, ganando duelos...

Rol • Evolución del personaje • Combate

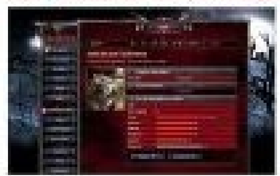


Gladiatus

LOS QUE VAN A **MORIR** TE SALUDAN

El peligro te espera en Roma. Crea a tu gladiador y hazlo mejorar y evolucionar enfrentándote a todo tipo de enemigos.

Rol • Evolución del personaje • Combate • Gestión de recursos



BiteFight

HOMBRE LOBO O **VAMPIRO**

Elige entre ser vampiro u hombre lobo, mejora y personaliza a tu personaje, busca mejores armas, crea tu propia fortaleza...

Estrategia Medieval • Gestión de recursos • Combate • Alianzas



Kings Age

ELIGE CÓMO QUIERES **GOBERNAR**

Conviértete en el rey de tu propia colonia y decide cómo gobernarla. Usa la fuerza de las armas o la negociación. Tú eliges.

Simulador de vuelo 3D • Evolución



Arrivals

PILOTA PARA DOMINAR LA GALAXIA

Un simulador de vuelo en el que puedes pilotar diferentes naves con un fácil manejo para llegar a dominar el universo.

EL FUTURO DE LA **GUERRA** SE DECIDIRÁ EN TU PS3

¡TOMA LAS ARMAS!

CALL OF DUTY BLACK OPS II

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

SPEC OPS THE LINE

Los juegos de guerra siguen copando, año tras año, los puestos más altos de las listas de ventas. Pero como nada es para siempre, las compañías preparan ya una nueva remesa de juegos bélicos que sustituirán a los actuales *Modern Warfare 3* o *Battlefield 3*. ¿Quieres conocerlos?



■ La ambientación futurista convivirá con la de los años 80, en una compleja trama que va del pasado al futuro.

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | 13 DE NOVIEMBRE





CALL OF DUTY BLACK OPS II

Así será la guerra... en el futuro

El indiscutible rey del género, al menos en ventas, volverá este año de la mano de Treyarch con una continuación directa de *Black Ops*.

Aunque se trate de una secuela directa, tranquilos que *BOII* va a llegar con un montón de novedades. La primera de ellas es que la campaña contará con dos ambientaciones distintas: el fin de la Guerra Fría (finales de los 70, principios de los 80) y la guerra del futuro, en el año 2025. Ambas ambientaciones estarán ligadas por la trama, estando la parte de la Guerra Fría protagonizada por Frank Woods, el agente SOG que conocimos en el primer *BO*, quien no sólo no ha muerto, sino que se enfrentará a misiones en Panamá, Nicaragua o Afganistán. En ellas conocerá a Raúl Menéndez, un guerrillero que, en la guerra del futuro, será nuestro antagonista, al hacerse con el control de los drones (o aviones no tripulados) de China y USA y provocar un nuevo conflicto a nivel internacional. Así, en el futuro controlaremos a otro agente, David Mason, hijo de Alex, el prota del primer *BO*. Tampoco faltarán otras novedades jugables, como por ejemplo la existencia de diferentes finales y varias ramificaciones en la trama según nuestras decisiones, que en cierto modo estarán ligadas a otra de las novedades, los niveles Strikeforce. Estos niveles no serán lineales, sino grandes mapas abiertos en los que tendremos que cumplir diversos objetivos y donde habrá objetos Intel y otros elementos que los harán rejugables, como poder adoptar un papel de comandante y dar órdenes a los soldados (y en cualquier momento ser uno de ellos y pegar tiros en primera persona). Sobre el multijugador aún no se ha dicho nada, pero sólo esto ya apunta a que intentan innovar.

SU CONTRIBUCIÓN A LA GUERRA



OPERACIONES STRIKEFORCE. Serán niveles abiertos, no lineales, en los que tendremos diversos objetivos y en los que incluso podremos adoptar el papel de un simple soldado (o manejar un drone) o de un comandante y dar órdenes a las unidades.



DOS AMBIENTACIONES. Será el primer shooter subjetivo en ofrecer misiones tanto a finales de los 70, principios de los 80 (Afganistán, Nicaragua, Panamá...) como en llevarnos al futuro, al año 2025. En este último habrá aviones y robots no tripulados y mucho armamento nuevo, entre otras cosas...



■ *Black Ops II* nos llevará a una nueva Guerra Fría en 2025. China y EE.UU. se enfrentan por controlar 17 metales raros imprescindibles para fabricar tecnología.



En *Spec Ops: The Line* nuestra misión será encontrar al coronel Konrad que junto a sus hombres se encuentra en Dubai, evacuando a la población tras una devastadora tormenta de arena...

SPEC OPS THE LINE

Un enfoque diferente y prometedor

Tres soldados de élite se infiltran en una versión devastada de Dubai en un busca de un superior. Pero no saben dónde se están metiendo...

Si estás cansado ya del típico shooter bélico y buscas un enfoque diferente, pero sin renunciar a los tiroteos más variados y emocionantes ni al componente multijugador, te recomendamos que pruebes *Spec Ops: The Line* (ya está la demo disponible en el Store). Se trata de un juego de acción en tercera persona en el que controlaremos al capitán Martin Walker que, junto a sus dos compañeros Lugo y Adams, tienen una misión a priori sencilla: encontrar al coronel Konrad. Nuestro superior se encuentra en algún lugar en las entrañas de una Dubai medio sepultada en la arena como consecuencia de la tormenta más brutal de la historia. Parece una misión fácil a priori, pero a medida que nos vayamos sumergiendo más en la ruinosa ciudad, descubriremos un panorama sorprendente y... aún más desolador. Una trama llena de giros que nos obligará a tomar duras decisiones morales y de la cual no os vamos a desvelar nada para no haceros "spoilers".

Por lo demás, nos espera un desarrollo repleto de acción, con un gran sistema de coberturas y opciones tácticas ya que podremos dar sencillas órdenes a nuestros compañeros. No faltarán momentos que rompan este esquema, con secciones a bordo de helicópteros o en las que manejaremos morteros. Y como factor decisivo, la arena, que a veces podremos usar en nuestro beneficio (para sepultar enemigos) o padecerla en forma de furiosas tormentas...

Aparte, contará con un multijugador Online, que contará con distintas modalidades, la posibilidad de subir rangos y personalizar a tu soldado. Promete, ¿no?

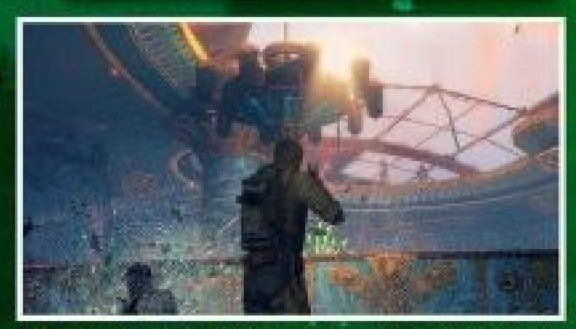
SU CONTRIBUCIÓN A LA GUERRA



UN NUEVO ELEMENTO: LA ARENA. Muchos edificios están medio sepultados por la arena y esto puede ser una ventaja. Por ejemplo, podemos romper el cristal de una ventana, desencadenando una "cascada" de arena que puede sepultar a los enemigos. También habrá tormentas de arena.



DECISIONES MORALES. En bastantes puntos de *Spec Ops: The Line* tendremos que tomar decisiones morales muy, muy duras. Sus creadores han trabajado mucho sobre este aspecto. Y es que la historia es uno de los puntos fuertes del juego de Yager, con abundantes sorpresas que no os vamos a desvelar.



Nosotros manejamos al capitán Walker, en un desarrollo repleto de acción en el que podremos dar órdenes a nuestros dos compañeros.







El desarrollo es emocionante y ofrece sorpresas a cada paso. La trama tiene mucho más peso que en otros juegos.



■ *Future Soldier* se ambientará en un futuro no muy lejano y nos llevará por Nigeria o Rusia siguiendo el rastro de una bomba sucia (con residuos radioactivos).





TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER™



■ Como los últimos *GR* será en tercera persona y tendremos opción de cubrirnos con el entorno, reptar, apuntar en primera persona...



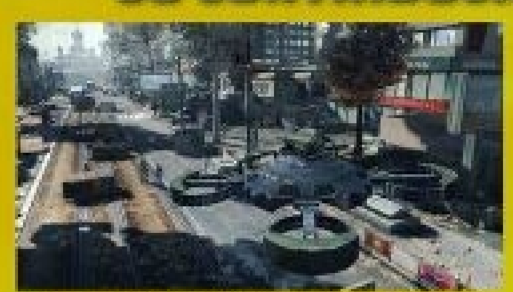
Con el último grito tecnológico

Es otra de las sagas veteranas del género y, al igual que *Spec Ops*, apostará por la tercera persona, las coberturas... y el online.

El equipo *Ghost Recon* es un grupo de élite que ha salido de la mente de Tom Clancy, y que con este, ya ha protagonizado 4 juegos (spin offs aparte). En esta ocasión, *GRFS* nos llevará a un futuro cercano para seguir el rastro de una bomba sucia (mitad explosivos, mitad material radioactivo para contaminar una zona) que ha acabado con el equipo Ghost Recon original. Así, seguiremos la pista de esta bomba y sus fabricantes por lugares como Nigeria, Rusia o Pakistán, en un desarrollo en tercera persona (a la hora de apuntar podremos hacerlo en primera) y con toques tácticos. La novedad es que contaremos con un futurista arsenal, en el que no faltará drones espía no tripulados que podremos manejar para reconocer un área, cámaras inteligentes que nos avisarán de movimientos enemigos, camuflaje óptico y un larguísimo etc, sin olvidarnos de robots que nos ayudarán en las misiones. Este desarrollo se podrá jugar tanto en solitario como de forma cooperativa online con 3 amigos más, a lo que hay que añadir un modo horda llamado Guerrilla y un completo modo competitivo online, en el que no faltarán las armas y equipo desbloqueables y personalizable al subir de nivel o modos de juego como Conflicto (objetivos dinámicos que cambian durante la partida) o Sabotaje (consigue la bomba y plántala en la base enemiga). Ya lo hemos probado y a nosotros, por ahora, nos convence su interesante propuesta...



SU CONTRIBUCIÓN A LA GUERRA



ROBOTS. Podremos usar diferentes robots a lo largo de la campaña, como drones espía no tripulados para reconocer el terreno desde el aire (los controlaremos de forma remota), así como otros terrestres. Serán futuristas, sí, pero hasta cierto punto creíbles dentro del contexto que se nos planteará...



TECNOLOGÍA. Aparte de los mencionados robots contaremos también con el último grito tecnológico en otras áreas, como por ejemplo el camuflaje óptico (será experimental y fallará, por ejemplo, si corremos). También habrá cámaras, explosivos y otros elementos con toques futuristas.





■ *MoH Warfighter* nos llevará por Somalia, Filipinas y otros países para combatir contra un grupo terrorista a nivel global.



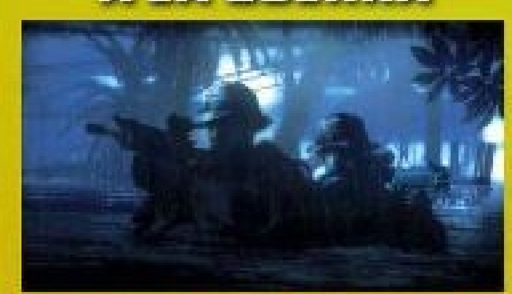
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

» Vuelven los duros Tier 1 Operator

Este año *Battlefield* descansará, pero disfrutaremos con un nuevo *MoH*, que volverá con operaciones especiales por todo el mundo.

Autenticidad. Esa es la palabra que, según sus creadores, mejor definirá a este *Warfighter*. Y es que ellos van a huir de explosiones nucleares y fantasmadas similares propias de otras sagas para ofrecernos misiones y operaciones especiales que, o bien han sucedido en la realidad o bien están inspiradas en hechos y sucesos que hemos leído en los periódicos. El hilo conductor de todas estas operaciones será un grupo terrorista que se ha hecho con unas ingentes cantidades de Pentrita, un poderoso explosivo, con el que pretenden actuar en diferentes puntos del planeta. Así, nos tocará viajar por el globo impidiendo estos y otros actos terroristas (como rescatar rehenes de una fortaleza en Filipinas o atacar una villa de piratas en Somalia) para llegar a la cúpula y desarticular este grupo terrorista. Las misiones no pretenderán ser realistas en plan simulador, aunque sí intentarán mostrarnos el lado humano de estos agentes especiales con monólogos interiores a lo *Max Payne* en los que nos contarán lo que les pasa por la cabeza, sus preocupaciones. Todo correrá sobre la última versión del motor Frostbyte 2.0 (el de *Battlefield 3*) y gracias a él encontraremos un montón de situaciones guionizadas, otras intensas y explosivas, con momentos de acción en vehículos como una lancha (que no controlaremos pero sí su torreta) y, cómo no, en entornos altamente destruibles. Además, contará con un modo cooperativo para dos jugadores (del que aún no se ha desvelado nada) y un completo y remozado modo online, que en esta ocasión no será desarrollado por DICE. En él, diferentes cuerpos de Tier 1 de todo el mundo se enfrentarán entre ellos para dilucidar cuál es el mejor (así se evita la polémica terroristas vs ejército de la anterior entrega). Mala pinta no tiene, veremos como acaba... ✪

SU CONTRIBUCIÓN A LA GUERRA



AUTENTICIDAD BÉLICA. Las misiones estarán basadas o inspiradas en hechos reales que bien han podido aparecer en los periódicos. Secuestros, ataques nocturnos a aldeas de piratas... Por ahora, la muerte de Bin Laden se queda fuera.



EL LADO HUMANO. En momentos puntuales podremos escuchar lo que le pasa por la cabeza a los miembros de los Tier 1 Operator, miembros de los cuerpos especiales que a menudo deben sacrificar su vida personal por el máximo deber...



■ Las operaciones serán llevadas a cabo por pequeños grupos de hombres. Aquí no habrá guerras a gran escala...

GameStop

power to the players

Compra sin moverte de casa en:
www.gamestop.es







Assassin´s Creed III Freedom Edition



Esta lujosa edición incluye todo aquello que un Assassin experimentado necesita para poder luchar por la Libertad. Esta edición contiene:

- Juego de Assassin's Creed III
- Una figura de alta calidad de Connor de 24 cms de altura
- Una caja metálica diseñada por el aclamado artista de comics Alex Ross
- El cuaderno de George Washington en el que se revelan la verdad y los secretos acerca de los Assassins y los Templarios
- Una litografía exclusiva
- 2 misiones para el modo individual
- 1 pack multijugador

Te damos 25% más POR TUS JUEGOS

Reserva este titulo entregando tus juegos y te damos un 25% EXTRA

*Consulta listado de juegos admitidos en esta promoción. Los juegos, tienen que ser entregados en el momento de realizar la reserva. Promoción no válida para dinero en efectivo. La reserva debe realizarse en el mismo ticket de venta de los juegos. Promoción válida hasta el 30/06/2012. En metálico será un 30% menos.

Promociones válidas hasta el 15 junio de 2012. GameStop Iberia SLU. Ctra. NIII Km. 343. Valencia. Promociones y precios válidos salvo error tipográfico.



SI JUEGAS A ESTE JUEGO... **O GANAS** O MUERES

JUEGO DE TRONOS™

Se acerca el invierno... Pero antes llegará el verano y con los primeros calores el RPG de Juego de Tronos. Una historia original pero respetuosa con la obra de George R.R. Martin y con la serie de TV.

Estuvimos allí

Además de colarnos en las oficinas de Warner para tener un primer contacto con *Juego de Tronos* de la mano de sus creadores, Dani también se sentó en el mismísimo Trono de Hierro, que como sabéis está hecho de a base de espadas de los enemigos caídos en combate...

■ *Juego de Tronos* será un juego de rol de acción que se inspira en los libros de "Canción de Hielo y Fuego" cuya historia fluye en paralelo con lo acaecido en el primer libro.

PS3 WARNER ROL JUNIO

Es uno de los fenómenos de la temporada. El boca a boca y, sobre todo, el éxito alcanzado por la serie del canal HBO (premiada con dos Grammy y un Globo de Oro y cuya segunda temporada acaba de empezar en castellano en Canal +) ha logrado que "Canción de Hielo y Fuego" se convierta en una de las series más populares. Las intrigas palaciegas, el original enfoque de los capítulos (escritos siempre desde el punto de vista de un personaje) y el incuestionable carisma de sus protagonistas son algunas de las claves del éxito de la monumental obra del escritor norteamericano George R.R. Martin. Miles de personas devoran los cuatro libros publicados hasta el momento en España ("Juego de Tronos", "Choque de Reyes", "Tormenta de Espadas" y "Festín de Cuervos") y esperan como agua de mayo la traducción de la quinta novela. Pues será el 22 de junio cuando Gigamesh lance en castellano "Danza de Dragones", con una acogida que se prevé multitudinaria después de casi un año de espera (las principales librerías abrirán a las 12 de la noche ese día). Eso sí, el 22 de junio saldrá en tapa dura: Los que lo quieran en rústica (en dos tomos) tendrán que esperar hasta el 13 de julio.

Cyanide, un estudio con visión de futuro. Muchos podríais pensar que lo lógico es que aprovechar el tirón para hacer un videojuego. Pero lo cierto es que Cyanide, el estudio francés que ahora mismo explota la licencia, se hizo con los derechos antes del éxito de la serie demostrando gran visión de negocio ya que seguro que ahora muchas grandes compañías desearían tenerlo entre sus títulos. Pero la realidad es que ya llevan tres años desarrollando un juego de rol inspirado en la saga y que será editado por Warner en nuestro país. Hace unas semanas tuvimos la ocasión de verlo en las oficinas de Warner y charlar con Sylvain Suche, Lead Game Designer de Cyanide, sobre su desarrollo. »



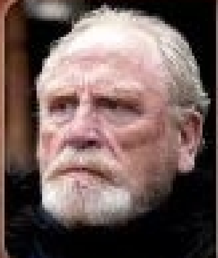
■ Manejaremos alternativamente a dos nuevos héroes: el Guardia de la Noche Mors y el sacerdote rojo Alester, cada uno con sus habilidades que se pueden mejorar.

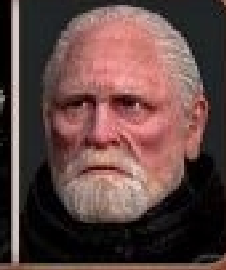


■ Las intrigas palaciegas serán fundamentales también en el juego. Habrá que tomar decisiones en las conversaciones que darán lugar a distintos desenlaces.

Parecidos razonables

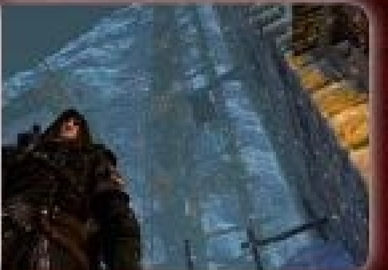
El juego empezó a desarrollarse antes de la serie de televisión, pero aún así sus creadores están intentando acercarse a su estética lo más posible, tanto en los escenarios como en los personajes. También contará con la música original de la serie y las voces de algunos de los actores (en inglés). Un punto a su favor.





■ Jeor Mormont, el Lord Comandante de la Guardia de la Noche (interpretado por James Cosmo) es idéntico en el juego.





■ Escenarios como el Muro, el Castillo Negro o los burdeles de Desembarco del Rey serán muy parecidos a los diseños de la serie de HBO, cuya segunda temporada acaba de arrancar, en castellano, emitida por Canal +.







■ El sistema de combate combina acción y estrategia: Podremos ralentizar la acción para pensar y decidir los ataques.



■ Los burdeles de Desembarco del Rey serán una de las zonas conocidas que visitaremos.



■ Mors podrá "controlar" a su perro para infiltrarse con sigilo o atacar.

La trama argumental de *Juego de Tronos* transcurre más o menos de forma paralela al primero de los libros, arrancando con la muerte de Jon Arryn (la primera Mano del Rey de Robert Baratheon) y... No os vamos a contar más para no reventaros la historia ni haceros spoilers de ningún tipo. Tan sólo os diremos que desde Cyanide nos han asegurado que la historia es uno de los componentes más importantes del juego (apoyada por abundantes secuencias de vídeo) y que durante el desarrollo nos toparemos con algunos viejos conocidos de la serie, como Cersei Lannister, Varys la Araña o el Lord Comandante de la Guardia de la Noche, Jeor Mormont.
Según nos comentaron sus creadores, en la medida de lo posible han "rediseñado" estos personajes para que se parezcan a los actores de la serie y están intentando incluir las mismas voces, pero en inglés, ya que no van a doblarlo al castellano.
El mismísimo George R.R. Martin ha supervisado la historia y los diálogos de los principales personajes.

Juego de Tronos ofrecerá un desarrollo más lineal que Skyrim y la trama tendrá gran importancia. Los combates serán en tiempo real pero muy tácticos.

Y, según nos comentaron, él mismo ha pedido que se cuide la traducción del juego al castellano (como la de los libros) consciente de que tiene muchos fans en nuestro país.

Dos protagonistas totalmente nuevos. Para explorar Poniente manejaremos a dos personajes de nuevo cuño. Por un lado tenemos a Mors Westford, un rudo y veterano explorador de la Guardia de la Noche apodado "El Carnicero". Por otro, un sacerdote rojo llamado Alester Sarwyck, el legítimo heredero de Aguasfuentes que rechazó su título y se marchó a las Ciudades Libres siguiendo la senda de R'hllor. Cada uno tendrá sus fases, aunque la mayoría de las veces iremos con los dos y podremos alternar su control con sólo pulsar un botón.

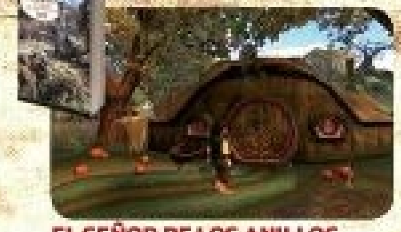
Y cómo no, ambos tendrán habilidades muy distintas. Mors es un experto rastreador y más eficiente en combate cuerpo a cuerpo. Además, puede "controlar" a su perro, algo que será muy útil en los momentos de sigilo para infiltrarnos y eliminar a los guardias silenciosamente. Alester, por su parte, es más diestro manejando el arco y, como seguidor de R'hllor, puede lanzar hechizos relacionados con el fuego. Y ambos personajes contarán con un árbol de habilidades propio (activas y pasivas) que podremos mejorar mediante la experiencia.
En cuanto al desarrollo, ya os hemos comentado que la trama ocupa un lugar central en el juego. Así pues, y aunque no faltarán las misiones secundarias, *Juego de Tronos* ofrecerá una experiencia más lineal y mucho menos "sandbox" que *Skyrim* (sus refe-

Otros libros que han inspirado videojuegos

No es habitual que un libro, por sí sólo y sin que haya película de por medio, llegue a inspirar un videojuego. Pero desde aquella gloriosa producción española para Spectrum llamada "La Abadía del Crimen" (inspirada, aunque no de forma oficial, por "El Nombre de la Rosa" de Umberto Eco) hasta nuestros días ha habido ya unos cuantos ejemplos (aunque en muchos casos el "empujón" de la película haya sido decisivo). Aquí va nuestra selección pero, como os decimos siempre, no están todos los que son...



EL CÓDIGO DA VINCI El best-seller de Dan Brown tuvo su "versión jugable" aprovechando el tirón de la peli, aunque ni siquiera contó con la imagen de Tom Hanks.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS La inmortal obra de J.R.R. Tolkien tuvo algunos juegos antes de las pelis, aunque el "fenómeno" se desató tras verla en los cines.



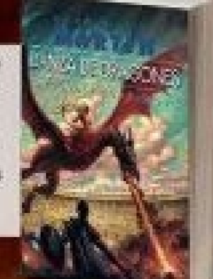
HARRY POTTER Otro fenómeno literario que ha dado lugar a multitud de juegos para todas las consolas, aunque a raíz de las pelis producidas por Warner.





El Fenómeno

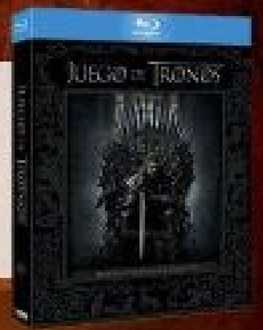
El fenómeno "Canción de Hielo y Fuego" empezó en las librerías. Una saga que consta en principio de 7 libros (ya se han publicado 5, aunque "Danza de Dragones" en castellano no sale hasta el 22 de junio) escrita por George R.R. Martin que lo ha "petado" definitivamente gracias a la grandiosa serie de TV del canal HBO.



■ Libros: Juego de Tronos, Choque de Reyes, Tormenta de Espadas, Festín de Cuervos y Danza de Dragones (éste sale el 22 de junio). Faltan dos.



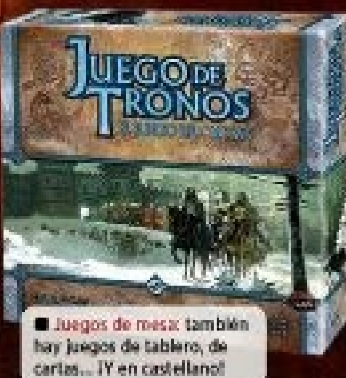
■ Comics: Planeta publica la adaptación oficial, aunque hay cómics previos a la serie.



■ Serie de TV: la primera temporada ya la tenéis en Blu-ray. Y la segunda acaba de empezar en Canal + (en castellano).



■ Merchandising: camisetas, tazas... Hay una web (www.valyriansteel.com) que vende bustos y espadas: "Hielo", "Garra", "Aguja"...



■ Juegos de mesa: también hay juegos de tablero, de cartas... ¡Y en castellano!



■ Cersei Lannister, Varys la Araña o Jeor Mormont son algunos de los personajes de los libros con los que nos cruzaremos.

rentes más claros en el género son el mítico *Planetscape Torment* de PC y el primer *Mass Effect*, según nos comentaron sus creadores). Eso sí, en las conversaciones habrá que tomar decisiones que afectarán decisivamente a la trama, dando lugar a distintos desenlaces en una aventura que durará entre 25 y 30 horas, según Cyanide.

Combates en tiempo real... pero tácticos.

Y los combates serán en tiempo real pero muy tácticos. Nos explicamos. Habrá un botón de ataque propiamente dicho, pero la inmensa mayoría de los combates requerirán el uso de una especie de "pausa activa", en la que tomaremos las decisiones oportunas para afrontar el combate con garantías. Pero más que una pausa activa a lo *Baldur's Gate* se trata de una ralentización del tiempo, con lo que deberemos pensar rápido cuál es la mejor estrategia para cada situación, eligiendo controlar al personaje que queramos, los objetivos y las instrucciones y ataques que creamos oportunos en la correspondiente "ruleta" de habilidades (podremos encadenar varios golpes, en plan combo). Los combates, salvando las distancias, recuerdan en buena medida a los de *Dragon Age*, aunque parecen algo más lentos. Tendremos que jugar unas cuántas horas para determinar si el sistema de combate nos convence del todo...

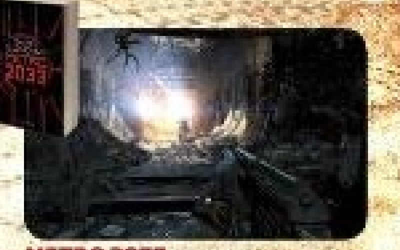
En cuanto a los gráficos, es el apartado que más dudas nos ha dejado. Apreciamos el esfuerzo de Cyanide por acercarse lo más posible a los diseños de la serie. Y estamos encantados de explorar zonas como el Muro o los burdeles de Desembarco del Rey. Pero no os vamos a engañar: *Juego de Tronos* no tendrá unos gráficos impactantes. El uso del siempre eficiente motor Unreal Engine 3 hace que todo se mueva con soltura, pero las animaciones, la expresividad de los personajes o el nivel de detalle de ciertos escenarios son aspectos mejorables. Aún así, estamos seguros de que la legión de fans de la obra de George R.R. Martin van a perdonarle sus defectos para sumergirse en un juego de rol que presenta una historia original y unos personajes nuevos, pero siempre respetando la esencia de "Canción de Hielo y Fuego" y, en la medida de lo posible, la estética de la serie de TV. Muy pronto, en junio, podremos "oír el rugido" de Cyanide y comprobaremos si este estudio francés gana o muere en este juego de tronos...



LA BIBLIA Incluso la Biblia inspiró un "party-game" que llegó a PS2 con su trivial y sus minijuegos "temáticos". Toda una rareza que no gustó ni a los más religiosos...



LA DIVINA COMEDIA La obra de Dante Alighieri inspiró *Dante's Inferno*, una más que notable aventura de acción a lo *God of War* en la que exploramos el infierno.



METRO 2033 El escritor y periodista ruso Dimitri Glujovski publicó esta novela en su web gratis en 2002. Su éxito fue brutal, dando lugar a secuelas y distintos juegos.



tus revistas favoritas

























Próximamente también para Android

MÁS TRUCOS, CONSEJOS Y APPS PARA EXPRIMIR TU PSVITA™

Repasamos las últimas novedades para PS Vita, entre las que no falta la aplicación de videoconferencia Skype, apps para pintar...

Han pasado más de 2 meses desde el lanzamiento de PS Vita y tras la tempestad inicial (más de 20 títulos de lanzamiento, actualizaciones de firmware que añadían opciones como grabar vídeo con la cámara...), parece que la cosa se ha relajado bastante. Y de hecho aún quedan cosas por hacer y arreglar, como que funciones los Minis de los usuarios PS+ o la compatibilidad con los clásicos de PSone... Pero en el fondo, la cosa no ha estado tan parada desde el 22 de febrero. El goteo de novedades para PS Vita ha seguido, aunque a un ritmo más lento. Hemos descubierto nuevos menús y opciones secretas, se han lanzado nuevas aplicaciones gratuitas que amplían la versatilidad de la máquina (como Plaza de Pintura o Skype), otras que tienen suscripción mensual y nos dan acceso a 10 millones de canciones para escuchar en cualquier parte; se ha puesto en marcha PlayStation Suite con el que asistiremos al nacimiento de miles de aplicaciones... Por no hablar de la aparición del primer juego "Free To Play" o gratis (*Trials of Montezuma*) o los nuevos títulos que están llegando, como *Mortal Kombat*. Por eso, en estas páginas hemos reunido todo lo que debes saber, para seguir exprimiendo al máximo tu portátil.

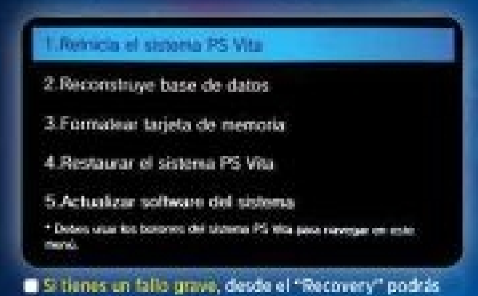


Menús ocultos con funciones extra

PS Vita encierra un montón de secretos y menús que no están "a simple vista". Si tienes una PS3 probablemente ya estés acostumbrado a presionar el botón PS para que aparezca el menú de apagado de consola/mando. Pues bien, Vita tiene algo parecido... y unas cuantas cosas más.

Menú Recovery

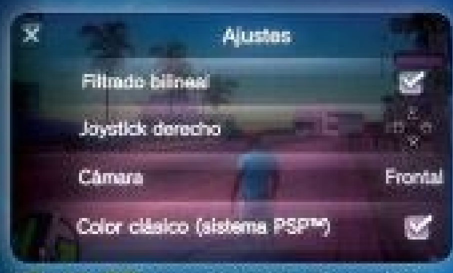
Con la consola totalmente apagada (NO en modo reposo) y desenchufada del cargador y del cable USB, presiona durante unos segundos la combinación **Botón R + Botón PS + Botón de encendido**. De este modo accederás a un menú oculto, que te permitirá elegir entre 5 opciones: reiniciar la consola, formatear la tarjeta, reconstruir la base de datos, restaurar el sistema PS Vita y actualizar el firmare de Vita. Ideal para los que quieran intentar resucitar tu portátil tras un fallo grave.



Si tienes un fallo grave, desde el "Recovery" podrás formatear la tarjeta, instalar el último firmware...

Menú PSP

Si cargas algún juego de PSP, puedes acceder al menú oculto **presionando la pantalla táctil durante unos segundos**. Este menú oculto te permitirá modificar algunos aspectos visuales de los juegos (como activar un filtro bilineal o ajustar la paleta de color para que se parezca más a la de PSP) o definir el uso del hardware de Vita, como la cámara que se utilizará en los juegos compatibles o el uso que tendrá el stick derecho (ya podemos controlar la cámara con el stick en *Monster Hunter*!).



El menú "PSP" te permitirá activar mejoras gráficas (filtrado bilineal...) o definir el uso del stick derecho.

Menú PS

Si estás en el menú principal de Vita o en una aplicación cualquiera, sólo tienes que **pulsar el botón PS durante unos segundos** para que aparezca ante tus ojos este útil menú oculto. En él podrás configurar diversos aspectos, desde el nivel de brillo de la pantalla a encender o apagar el micro en las partidas online/party o controlar el reproductor de música sin tener que salir de la aplicación que estés usando (desde el volumen a funciones como pasar de canción, pausar...).



Ajustar el brillo, el volumen de la música o desactivar el micro son algunas de las opciones de este menú.

Otras curiosidades

¿Echas en falta alguna función en Vita, como un botón Mute para poder dejarla en silencio rápidamente? Pues no te preocupes, porque Vita tiene eso y mucho más...

Botón MUTE

Si te has preguntado como silenciar por completo tu consola, y de forma rápida, es muy sencillo. Basta con **presionar los dos botones de volumen** para que tu Vita no emita sonido. Para que vuelva a la normalidad, solo tienes que pulsar el botón de subir o bajar volumen.





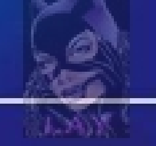
Basta con presionar los botones de volumen un par de segundos para dejar la consola en completo silencio.

Copiar partidas

Hacer una copia de nuestras partidas no es tan fácil como copiar los archivos de la tarjeta de memoria. Si el juego es un descargable, para conservar la partida tendrás que hacer una **copia de seguridad desde el gestor de contenido** en tu PC o PS3 (guardas la aplicación junto con la partida, el DLC, las actualizaciones). Si el juego es físico puede que tenga espacio para datos en la tarjeta (como *Touch my Katamari*). Si no, creará un icono en el menú Home y ahí se guardarán los datos, actualizaciones, DLC... De ese icono debes hacer copia de seguridad.



Las partidas guardadas solo se pueden conservar haciendo una copia de la aplicación en PS3 o PC.



Más opciones de personalización

PS Vita ofrece opciones para que casi todo el apartado "estético" esté a tu gusto: puedes organizar las aplicaciones y juegos como quieras, cambiar el color del fondo de cada menú e incluso utilizar tus fotos de fondo o los fondos de escritorio que te crees tú mismo o descargues de Internet...

Menú Home

En la zona de las esferas, presiona la pantalla unos segundos y verás que se "aleja" un poco. Ahora puedes crear hasta 10 páginas y recolocar los iconos como quieras, cambiar el color de fondo o incluso utilizar las fotos que hayas hecho con las cámaras de Vita. También puedes descargar de Internet infinidad de "wallpapers" que hay y transferirlos a la portátil vía Gestor de Contenido.



Pantalla de bloqueo

Además de cambiar el fondo de cada pantalla del menú Home, también puedes definir la imagen que verás cuando la consola está en reposo (pulsando el botón Power o PS con la pantalla apagada). Para ello, visualiza en la Galería la imagen que quieras utilizar con tal fin. Pulsa el botón de la esquina inferior derecha (el de los tres puntos) y elige la opción "Usar como pantalla inicial"...



ID de PSN

También puedes modificar la apariencia de tu ID de PSN, y no solo nos referimos al avatar. Para ello, ve a Ajustes>PlayStation Network> Información de la cuenta (te pedirá introducir tu contraseña). Ahí podrás modificar el avatar, algunos datos básicos como los idiomas que hablas y el marco, que es la imagen que verá el resto de jugadores cuando ganes un trofeo/dejes un comentario en los Live Area.

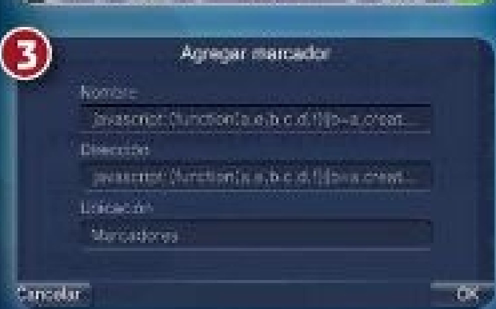


Youtube en tu Vita...

PS Vita no es compatible con Flash, por lo que no puedes ver los vídeos de Youtube directamente en el navegador de la portátil (como sucede con muchos móviles y tablets), así que hay que esperar a una aplicación oficial... Pero ya existe un pequeño truco para descargar los vídeos y verlos en la propia portátil. Para ello debes acceder a la siguiente página: http://oretube.blog99.fc2.com/blog-entry-75.html (1) y abrir la opción PSVitaTubeDownloader (la segunda empezando por arriba) (2). La pantalla no cambiará, pero si le das a "Agregar a Marcadores", te saldrá en nombre y dirección un código javascript (3). Guárdalo en marcadores y, ahora sí, ve a la página de Youtube en el navegador de Vita. Localiza el vídeo que quieras descargar, haz clic sobre el título para verlo... Y te dirá que hace falta un plugin. Pues bien, sin salir del navegador, ve a los marcadores y elige el que acabamos de guardar hace un minuto (javascript:function (a,b,c...). Si te fijas, encima del vídeo de Youtube aparecen ahora dos nuevas opciones: 720p y 480p (4). Elige la resolución con la que quieras descargar el vídeo (si está disponible) y, cuando termine la descarga, podrás verlo directamente en el visor de vídeo de PS Vita. No es muy difícil, ¿verdad?









PS Suite

Ha pasado más de un año desde que Sony anunció este proyecto, y ya está en fase beta abierta para que cualquier programador la pueda probar. A grandes rasgos, PS Suite es un conjunto de herramientas que permitirá crear aplicaciones y juegos compatibles tanto en PS Vita como en aparatos que utilicen Android (móviles, tableta...). Por ahora ya se han visto demos de juegos de rol, shoot'em ups con scroll lateral... Así como aplicaciones como un despertador o una calculadora científica. ¿Os imagináis el empujón que podría dar esto a Vita si los precios son razonables?



Con PS Suite se pueden crear apps de todo tipo, desde juegos a calculadoras, despertadores... de todo.



Y por supuesto, nuevas aplicaciones

En los dos últimos meses, PS Vita también ha seguido ampliando sus posibilidades a través de la tienda PlayStation, donde han aterrizado (y van a seguir llegando) nuevas aplicaciones que amplían aún más el espectro de cosas que podemos hacer con ella...

Parque de pintura

Ha sido una de las últimas apps gratuitas en llegar y con ella convertirás las 5" de la pantalla OLED de Vita en tu lienzo particular para pintar lo que te plazca. Puedes elegir colores, distintos tipos de pincel o incluso utilizar como fondo una de tus fotos para pintar encima. Además, ofrece modo multijugador para hasta 5 artistas vía Wi-Fi para comprobar quien es el mejor en esto del "arte"...



Elige pincel, color y empieza a garabatear en la pantalla de Vita. Incluso puedes usar fotos de fondo.



Music Unlimited

¿Conoces un servicio llamado Spotify? Pues bien, esto es parecido, en el sentido de que tendrás acceso a una enorme biblioteca musical vía stream con más de 10.000 millones de canciones a tu alcance, de sellos como la propia Sony o Warner, por citar algunos. La única pega es que el servicio es de pago (no hay opción de reproducción gratuita con publicidad) y la suscripción mínima es de 3,99 euros.



Music Unlimited ofrece 10 millones de canciones, pero ojo, que la suscripción se "renueva" automáticamente...



Parque de tesoros

Es otra de las aplicaciones gratuitas que llegará próximamente, muy probablemente en el mes de junio. Con ella podremos crear sencillos puzzles y compartirlos con otros jugadores vía Near (o descargar los creados por otros usuarios), en los que tendremos que encontrar tesoros y evitar trampas. Además, habrá ránking de puntos, juego en equipo con otros usuarios y otras interesantes opciones.



Plaza del tesoro nos permitirá crear nuestros propios puzzles, y compartirlos vía Wi-Fi con otros jugadores.



Skype

Ha sido la última aplicación gratuita en llegar y, como sabréis, sirve para hacer llamadas y videoconferencias entre sus usuarios a través de una red Wi-Fi (en 3G va menos "fino") o incluso para realizar llamadas a fijos y móviles con tarifas reducidas (hay que comprar crédito antes). Eso sí, la aplicación está un poco verde: no puedes crear una cuenta nueva, ni añadir amigos. Por lo demás, no puede faltar en tu Vita y la acerca un poco más al concepto de un teléfono móvil.



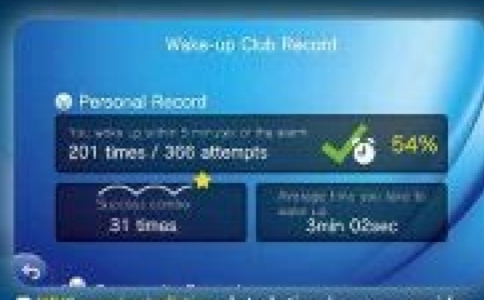
Skype permite realizar llamadas y videoconferencias entre usuarios, así como llamar a fijos y móviles a bajo precio.



Entre Vitas, la cámara da el pego, pero en un PC... el vídeo que emite Vita en la conferencia resulta algo cutrecillo.

Wake Up Club

Es quizá la app más rara de todas, pero no por ello deja de llamarnos la atención. Básicamente es un despertador, pero que nos permitirá localizar y sincronizarnos con otros usuarios de Vita que se levantan a la misma hora que nosotros, aparte de incluir curiosas estadísticas como el tiempo medio que tardamos en apagar la alarma, el "combo" de veces seguidas que nos hemos levantado a la hora... Curioso. Y será también gratis cuando llegue, allá por junio.



WUC creará estadísticas de todo tipo: las veces seguidas que nos hemos levantado, el tiempo medio que nos lleva...



Podemos ver qué otros usuarios se levantan a la misma hora que nosotros, sus promedios y otras curiosidades.

NOVEDADES



MAX PAYNE 3

PÁGINA 38

Un derroche de adrenalina, un espectáculo visual y una historia cautivadora. Todo eso y mucho más es la última aventura del viejo Max...

PÁGINA 42

Dragon's Dogma. Un espectacular juego de rol de Capcom, que nos ofrece un enorme mundo abierto para explorar con libertad mientras acabamos con gigantescas criaturas de todo tipo.

PÁGINA 46

Sniper Elite V2. Volvemos a la segunda Guerra Mundial, pero no a pegar tiros a lo loco. Aquí tenemos que controlar nuestro pulso, medir las consecuencias de nuestros disparos y apuntar con precisión.

PÁGINA 56

Mortal Kombat. PS Vita recibe una adaptación del genial juego de PS3. Y, aunque parezca mentira, es aún más completo.

POCO, PERO DE MUCHA CALIDAD...

Este mes, como siempre en las semanas previas al E3, no hay muchas novedades. Eso sí, todas merecen atención. Empezando por *Max Payne 3* que, como corresponde a una producción de Rockstar, es la caña y continuando por *Dragon's Dogma*, la respuesta japonesa a *Skyrim*. Otro que merece que le prestemos atención es *Sniper Elite V2*, un juego de guerra, sí, pero con un punto de vista diferente, el de un solitario francotirador. Y si os gustan los coches, no os perdáis *DiRT Showdown*, la cara más arcade de la serie de Codemasters que promete espectáculo y adrenalina del primer al último minuto. Si tienes un mando PS Move, atento a *Sorcery*, el primer juego que realmente muestra el potencial de este periférico (al que también puedes dar vidilla con *The House of The Dead 4*). Y no queremos dejarnos en el tintero *Mortal Kombat*. Un juegazo de lucha a para PS Vita, aún más competo que la edición para PS3. Genial.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.

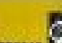


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...


PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO

 ENSEÑA A JUGAR

 EDAD JUEGO EN RED



JUEGO Play RECOMENDADO



Género: ACCIÓN
Desarrollador: R* VANCOUVER
Editor: ROCKSTAR
Lanzamiento: 18 DE MAYO
Precio: 65,95 €
Precio Ed. Coleccionista: 109,95 €

1 | 2-16
CASTELLANO | INGLÉS
4350 | 720P

www.rockstargames.com

■ *Max Payne 3* es un juego de acción en tercera persona firmado por Rockstar, los creadores de sagas tan importantes como *GTA* o *Red Dead*.

MÁXIMA **ACCIÓN**, MÁXIMA AVENTURA... MÁXIMA CRUDEZA

Max Payne 3

Rockstar, los creadores de *GTA*, recuperan uno de los grandes nombres de la acción en tercera persona para dar una nueva vuelta de tuerca al género.

Puede que, por culpa de las limitaciones técnicas de PS2, la serie *Max Payne* nunca haya brillado en consola con la fuerza que lo ha hecho en PC. Pero aún así hemos disfrutado de las dos crudas historias de este detective de Manhattan, en las que primero perdió a su mujer e hija, y después a su amante Mona Sax, para caer después en una espiral de violencia, venganza y dolor sólo mitigadas por el alcohol y los analgésicos. En ambos títulos no faltaron algunos elementos marca de la casa, como una ambientación "Noire", el uso del tiempo bala en los tiroteos o los monólogos interiores con los que Max compartía sus pensamientos. Y aunque han pasado 9 años desde MP2, muchas de estas señas de identidad siguen en la tercera entrega...

***Max Payne 3* arranca con un Max más acabado que nunca.** Adicto al alcohol y los analgésicos, sin trabajo y acosado por una familia mafiosa italiana, Max se reencuentra con Raúl Passos, un antiguo compañero de academia que le invita a ir con él a Brasil para trabajar en la seguridad privada. Sus primeros clientes son los Branco, una acomodada familia metida en negocios y política. Y, cómo no, pronto las cosas se tuercen para Max: Fabiana, la esposa del mayor de los Branco, es secuestrada, siendo el detonante de una caótica espiral de acción, caos y destrucción sobre la que no diremos nada más para no chafar sorpresas. Sólo diremos que la trama es dura, pero como en todas las producciones

ASÍ ES **MAX PAYNE 3...** EN TRES CERTEROS DISPAROS



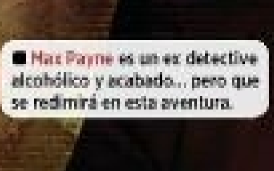
1 EN TERCERA PERSONA. Toda la acción se desarrolla en tercera persona (vemos el "muñeco"). Con el stick derecho apuntamos.



2 TIEMPO BALA. Podemos ralentizar el tiempo para disparar de forma más precisa a los enemigos, incluso lanzándonos en "plancha".



3 BRUTAL. Algunas muertes tienen cámaras especiales, que nos muestran la bala y el daño causado con todo lujo de detalles.



■ Max Payne es un ex detective alcohólico y acabado... pero que se redimirá en esta aventura.

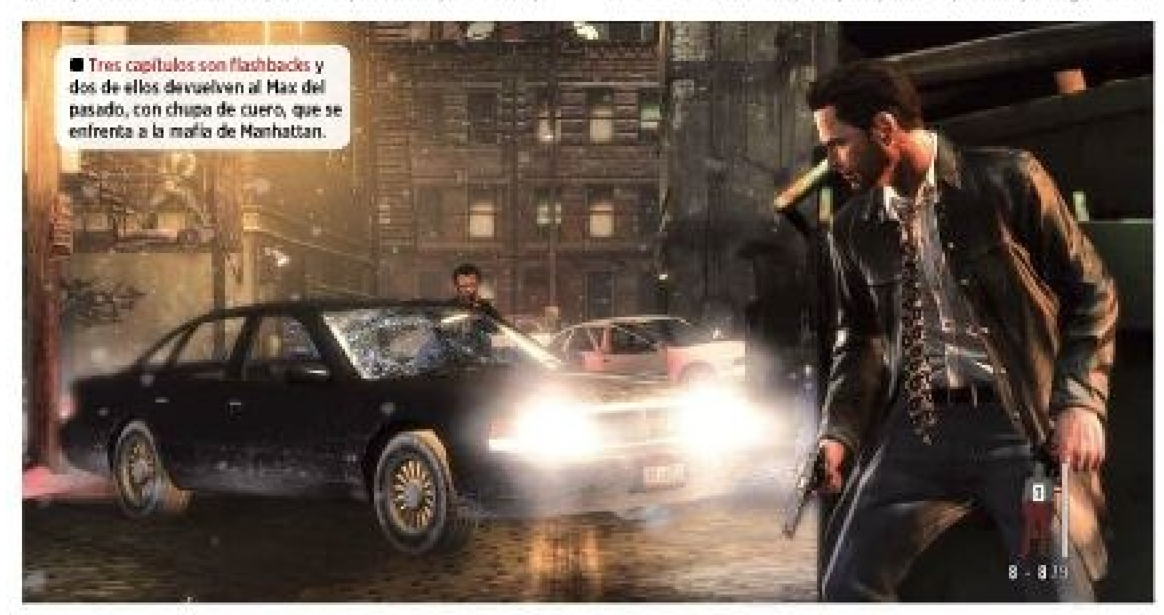




La trama se desarrolla en 14 capítulos, casi todos ambientados en Brasil y en escenarios distintos (las favelas, un estadio, una disco...).



El arma básica de Max son las pistolas (puede llevar dos) aunque se defiende con metralletas, escopetas, rifles de precisión, lanzagranadas...



Tres capítulos son flashbacks y dos de ellos devuelven al Max del pasado, con chupa de cuero, que se enfrenta a la mafia de Manhattan.





» BIENVENIDOS A LA CUNA DE LA **SAMBA**

La aventura se desarrolla en la soleada Brasil, pero tranquilos que no veremos ni su playa ni su cara más amable...



CRUELDAD. Secuestros, asesinatos de inocentes, favelas... El juego muestra la cara menos amable de SaoPaulo.



VARIEDAD. La acción es variada y tiene lugar en canales, hoteles abandonados, estadios de fútbol, aeropuertos, discos...



BANDAS. Nos mediremos a peligrosas bandas como Comando Sombra o Crachá Preto, e incluso las fuerzas especiales...

Fiel a su estilo, Rockstar ha rematado un trabajo soberbio. Es un juego de "tiros", sí, pero sublime en todos los apartados...

Rockstar, hasta la última línea del guión o la construcción psicológica del personaje menos importante, todo está muy cuidado. Incluso los monólogos o voces interiores de Max desbordan una inteligencia y sentido del humor fuera de toda duda.
El resultado, en este sentido, es brillante: *MP3* nos transporta a un universo creíble y ambientado de forma magistral, que a lo largo de sus 14 capítulos nos lleva por algunas zonas clave del Brasil actual, desde las famosas "favelas" (como nunca antes las has visto en un juego) a una elitista disco o un hotel abandonado, al tiempo que vivimos "flashbacks" o recuerdos en New Jersey y Panamá. En estos lugares nos esperan escenarios ricos en detalle y con numerosas partes destruibles durante los tiroteos, lo que sin duda ayuda a que la acción sea espectacular de por sí...

El tiempo bala sigue siendo un elemento esencial en las refriegas. Gracias a esta habilidad ralentizamos el paso del tiempo, pudiendo ver por dónde vienen las balas y esquivarlas. Podemos activarlo con R1 (nos lanzamos en plancha) o bien de forma "estática" pulsando R3. También hay momentos puntuales en la aventura en los que, por exigencias del guión, se activa de forma automática para superar una escena espectacular (lanzarse grada abajo en un estadio, deslizarse por una mesa abatiendo enemigos...). Y se ha añadido un nuevo modo de activarlo, aunque para ello necesitamos tener al menos un bote de analgésicos (son los "botiquines" del juego, con los que recuperamos vida). De este modo, si un enemigo nos abate, tenemos unos segundos para tumbarlo a balazos. Más allá de esto, no faltan otros elementos habituales en el género,



Podemos coger las armas de los enemigos caídos. Algunas tienen mejoras como linternas.

Todos los capítulos tienen 2 tipos de coleccionable: piezas para armas de oro (3 por arma) y pistas para completar la trama.



Apenas hay tiempos de carga, salvo los iniciales. Si mueres, algo que puede pasar a menudo, no tendrás que aguantar cargas.


Los monólogos interiores de Max siguen en esta secuela y son igual de irónicos, mordaces y brillantes que en anteriores entregas...


La recreación de las armas es sublime. Y ver a como salen los casquillos a cámara lenta casi hipnótico...



En los modos Arcade rejugamos la aventura pero intentando conseguir puntuaciones altas o tardar poco.


Tiene 4 niveles de dificultad y ya el normal tiene momentos duros de roer...


No faltan los momentos "Max", a cámara lenta y con situaciones muy explosivas, como en el mejor cine de acción oriental.

La trama da 12-15 horas que, dada su enorme calidad, te sabrán a poco. Y hay situaciones que son MUY molonas.

como la posibilidad de parapetarnos, disparar a ciegas, acarrear 2 armas de una mano (que podemos usar a la vez) y otra de dos manos, como rifles, escopetas... Todo esto, junto con los entornos destruibles, las bullet cam que muestran la muerte del último enemigo de cada zona o las secuencias de vídeo interactivas (podemos seguir acribillando al enemigo) hacen que cada tiroteo sea muy cinematográfico, una delicia visual... Y, tranquilos, que no es un espectáculo "vacío": también hay coleccionables de 2 tipos (piezas de armas de oro y pistas con info extra sobre la trama) y retos de todo tipo con varios niveles que nos dan experiencia para el multijugador (abatir a 250 enemigos con tiros a la cabeza, los brazos...).

La aventura da para unas 12-15 horas, dependiendo de lo que se te "atraganten" algunas situaciones (hay enemigos blindados, algún que otro vehículo que tenemos que destruir...) pero además hay dos modos Arcade. En "Máxima puntuación" rejugamos los niveles intentando crear combos de muertes y destrucción para alcanzar el mayor récord posible, mientras que en "Minuto de New York" cada baja añade tiempo extra (tiene variante extrema más difícil). Aparte, está el completo modo online para 16 jugadores, en el que te esperan modos originales como "Max-Sesino en serie" (dos jugadores encarnan a Max y Passos y el resto debe intentar abatirlos para convertirse en ellos) o Guerra de Bandas (con múlti-

MIL Y UN DISPAROS... Y DETALLES DE **CALIDAD**

Max Payne 3 es una experiencia lineal y quizá por ello ofrece algunos detalles de calidad imposibles en un sandbox, como la ingente cantidad de animaciones que tiene Max dependiendo del nivel o de su estado. Y hay más...

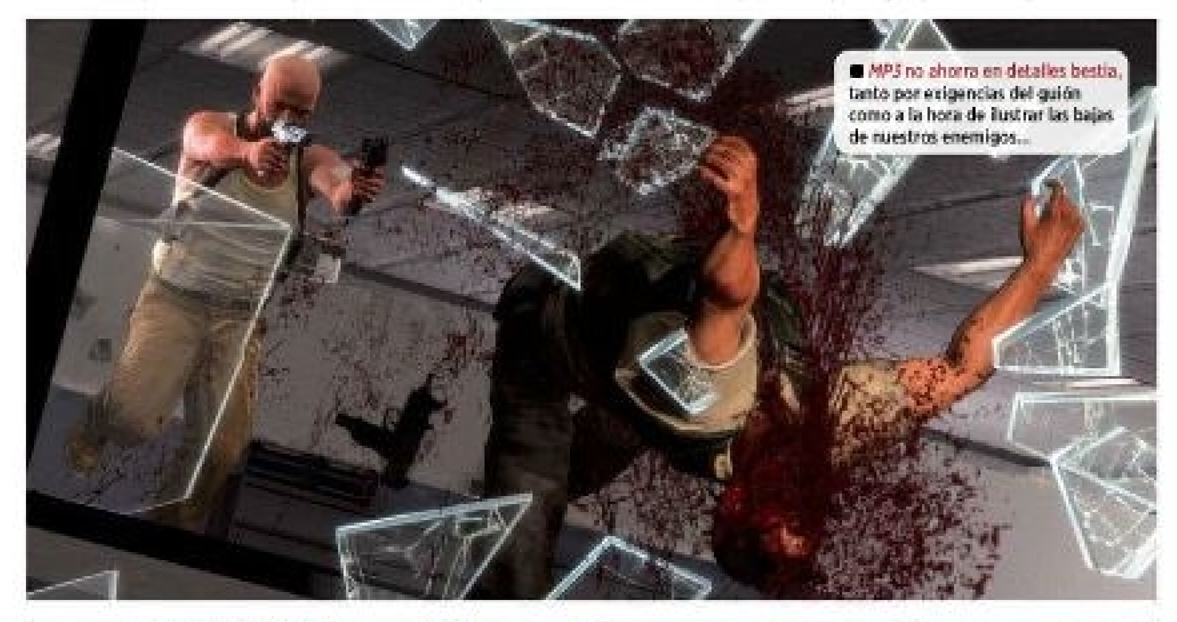

ANIMACIONES. Max tiene muchas y son contextuales (no anda igual si está herido o en un edificio que cae).


RETOS. Dispara a la cabeza, estate 10 minutos en el aire... Todos tienen niveles y dan XP (online incluido).


CURIOSIDADES. Fiel al humor Rockstar no faltan canales de tele con locos dibujos, personajes chiflados...


Podemos golpear a los enemigos si estamos muy cerca de ellos con el botón de disparo. De este modo, veremos un remate "especial"...


Tras lanzarnos en plancha en tiempo bala, aterrizaremos en el suelo. Y aún tumbados podremos apuntar y disparar en cualquier dirección.


MP3 no ahorra en detalles bestia, tanto por exigencias del guión como a la hora de ilustrar las bajas de nuestros enemigos...





Rejugables modos arcade, competitivos y adictivos modos online... *Max Payne 3* es, además, duradero.

ples objetivos), todo ello con enormes opciones de personalización gracias al dinero y experiencia ganada en las partidas y retos (habilidades que mejoran con el uso, equipo que podemos llevar encima...) y con un inteligente uso del tiempo bala (afecta a los que estén en nuestro campo de visión). Sin duda es un gran añadido, que mejora aún más la vida útil del juego y que añade algunas novedades interesantes, como los clanes persistentes en todos los juegos de Rockstar, *GTAV* incluido.

Técnicamente el juego es una delicia visual en la que todo está cuidado a más no poder, hasta detalles "chorra" como las arrugas en la ropa de Max, los menús o la casi total ausencia de tiempos de carga una vez comiences a jugar. Y eso por no mencionar la soberbia recreación de las armas y sus sonidos, la banda sonora, la ambientación o el doblaje (aunque con un punto negativo para Rockstar, que Max ya habló castellano en sus dos juegos anteriores). Todo ello puesto junto en pantalla consigue convertirse en uno de los juegos de acción más trepidantes que jamás hemos jugado. Prácticamente no inventa nada nuevo, pero todo lo que hace lo hace tan bien y la historia es tan buena (multijugador aparte), que no podrás soltar el mando. Y de eso se trata, ¿no?


La banda sonora es genial. Hay de todo, desde el clásico tema de *Max Payne* a música brasileña que le va a la acción como anillo al dedo.


El juego no llega doblado al castellano algo que sí hicieron las dos anteriores entregas, de Remedy Ent. (salieron bajo el sello de Take 2).

AL ASALTO DEL MULTIJUGADOR

MP3 es el primer juego de la saga en incluir multijugador, y lo hace ofreciendo modos e ideas bastante interesantes...


CAMPO DE VISIÓN. Al activar el tiempo bala, sólo se ven afectados quienes estén en nuestro campo de visión.


MODOS. Guerras de bandas con diversos objetivos, conviértete en Max o Passos si los matas, deathmatch de toda la vida...


MEJORAS. Con el dinero y la experiencia compramos habilidades que tienen niveles y mejoran con el uso durante los piques.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Producción Rockstar, cuidada en todos los apartados (guión, gráficos, sonido...).

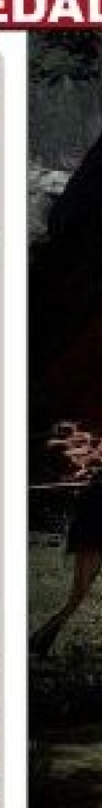
» LO PEOR
No está doblado y los subtítulos son minúsculos (en teles pequeñas cuesta leerlos).

Te gustará que... MAX PAYNE 2 (PS2)


Te gustará que... SOCOM SPECIAL FORCES


97	**» GRÁFICOS** Sólidos, convincentes, efectistas... un alarde del poderío de PS3.
95	**» SONIDO** Cuidadísimo... aunque Max no habla castellano esta vez.
95	**» DIVERSIÓN** Sí, es pegar tiros, pero es variado y no cae nunca en la monotonía.
96	**» DURACIÓN** 12-15 horas, más los modos arcade, online, coleccionables...
NOTA 96	Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.









Género: ROL DE ACCIÓN
Desarrollador: CAPCOM
Editor: CAPCOM
Lanzamiento: 25 DE MAYO
Precio: 59,95 €



JUGADORES 1 · ONLINE NO



TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS



INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P



dragonsdogma.com/



Dragon's Dogma es un juego de rol de acción en el que nuestro objetivo final será abatir a un enorme dragón, aunque luego puede haber sorpresas...

JUEGO RECOMENDADO Play

DRAGONES Y **MAZMORRAS**, EN VERSIÓN JAPONESA

Dragon's Dogma

Si un dragón te devora el corazón y vives para contarlo, lo mínimo que puedes hacer es explorar un enorme mundo hasta abatirlo, ¿no?

Si hay algún juego capaz de competir con el todopoderoso *Skyrim* en términos de amplitud y libertad, ése es *Dragon's Dogma*. La "respuesta japonesa" a la monumental obra de Bethesda incorpora, además, muchísimos detalles que certifican no sólo su procedencia, sino también la compañía que lo ha "parido". Y es que *Monster Hunter* es el otro gran referente de *Dragon's Dogma*, un enorme juego de rol de acción firmado por Capcom que es una de las grandes apuestas de la compañía de Osaka de cara a este semestre del año. Una aventura de proporciones gigantescas, que nos ofrece gran libertad prácticamente desde el principio del juego.

En vez de al Dovahkiin, aquí manejaremos al Arisen, otra especie de "elegido", un tipo normal hasta que un día un enorme dragón ataca su aldea. En dicho ataque el dragón le arranca el corazón y lo devora... pero por alguna razón que desconocemos, nuestro personaje no sólo no muere, si no que pasa a tener algún tipo de vínculo especial con esta malvada y descomunal criatura. Nuestro objetivo final será acabar con el dragón y para ello iniciaremos un largo viaje por un amplísmo mapeado cumpliendo multitud de misiones principales y secundarias (unas 400 en total) con gran libertad de movimientos.
Pero antes, y como en todo buen juego de rol, tendremos que crearnos nuestro personaje, eligiendo sus

UN MUNDO FANTÁSTICO Y **ENORME** PARA EXPLORAR



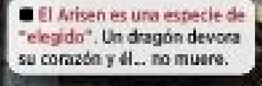
1 **CREA TU PERSONAJE.** Podremos elegir su apariencia, su sexo y su clase. Hay 3 disponibles de primeras y otras 6 más adelante.



2 **LIBERTAD.** Presenta un enorme mapeado que podemos "patear" libremente. Sí, hemos dicho "patear", no hay caballos ni ninguna montura.



3 **CIENTOS DE MISIONES.** Ofrece unas 400 misiones entre "quests" principales y secundarias. A veces cuesta seguir la trama principal.



El Arisen es una especie de "elegido". Un dragón devora su corazón y él... no muere.



Lucharemos contra enormes monstruos (habrá cerca de 20 tipos), muchos de ellos procedentes de la mitología griega (hidra, quimera...).



Ofrece cerca de 400 misiones en total como escoltar carruajes, encontrar objetos o personajes, cazar determinados bichos...



Además de nuestro héroe llevaremos a tres peones controlados por la consola a los que podemos dar sencillas órdenes.





UTILIZA BIEN A TUS TRES **PEONES**

A nuestro héroe le acompañan tres peones controlados por la consola. Lo mejor es formar un grupo equilibrado.





PEÓN PRINCIPAL. Podrás crear a tu medida al peón principal, con "japonesadas" como seleccionar el tamaño del busto.



CONTRATA. Elige a los otros dos según lo que te haga falta. Podrás contratar a los de otros jugadores o a los que veas por ahí.



COMPARTE. Tu peón principal podrá ser contratado por otros jugadores. Acumulará experiencia y te traerá objetos de sus viajes.

***Monster Hunter* y *Skyrim* son los dos grandes referentes de *Dragon's Dogma*, un juego de rol que además incorpora ideas propias.**

rasgos físicos y una de las tres clases disponibles de primeras (luchador, mago y strider), cada una con sus peculiaridades. Más adelante podremos optar a otras seis clases más, aunque no dejan de ser evoluciones o combinaciones de las ya conocidas. Y como no, a medida que avancemos podremos aprender nuevos ataques y habilidades especiales.

Hasta aquí todo normal, como en cualquier otro RPG, ¿verdad? Pero *Dragon's Dogma* tiene un factor diferencial: los peones. En todo momento nos acompañarán tres personajes controlados por la consola, a los que podremos asignar patrones de actuación y darles sencillas órdenes, como que avancen o que nos ayuden.

Hay dos tipos de peones. Por un lado está el peón "principal", que lo diseñaremos a nuestro antojo eligiendo su clase y sus atributos con todo lujo de detalles (incluyendo "japonesadas" como decidir el tamaño del pecho si es un personaje femenino o que adopte una actitud "sumisa" ante nosotros). Este peón puede ser "contratado" por otros jugadores si jugamos conectados, lo que le servirá para ganar experiencia, conocimiento sobre ciertos enemigos o, incluso, traernos ítems. Los otros dos peones que integran nuestro grupo también podremos "contratarlos" nosotros (según el nivel serán más caros o baratos), bien de otros jugadores, bien los que encontremos por ahí en nuestras aventuras. Lo mejor es llevar un grupo equilibrado, aunque siempre podremos cambiarlos según la misión, ya que puede que unos peones sean más recomendables que otros. En cuanto al sistema de combate, es en tiempo real y muy completo, con 3 botones de ataque, gran variedad de armas principales y secundarias,



Gráficamente tiene fallos como "clipping" y escenarios que se generan con brusquedad.



En las tiendas nos venderán todo tipo de objetos. Incluso en algunas de ellas podrán hacernos "falsificaciones" de objetos.



El sistema de peones funciona bien en general (nos curan cuando deben, por ejemplo), aunque su IA falla a veces...



Podremos capturar pantallas y compartirlas con otros jugadores en Facebook, amén de promocionar nuestro peón. No hay multijugador.

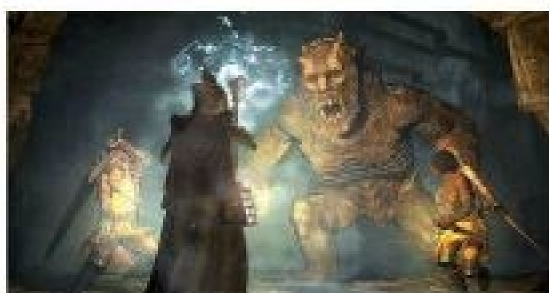


En las zonas oscuras tendremos que llevar lámpara y aceite, si no la oscuridad nos envolverá... Realista aunque acaba siendo engorroso.



Hay distintas ciudades y pueblos y mucho "campo" entre medias con bichos como éste. Y de noche los monstruos son más peligrosos.





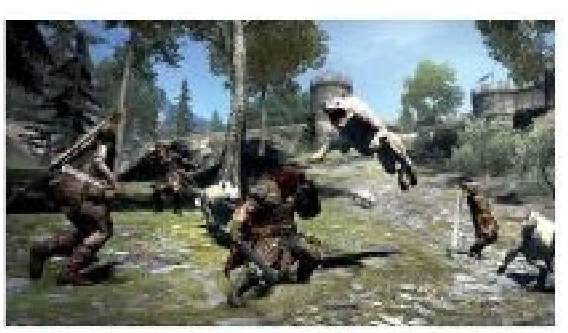
Los combates son profundos y la idea de los peones es original, aunque echamos en falta el multijugador.

posibilidad de aprender golpes especiales e incluso podremos subirnos encima de los enemigos más grandes atacarles a lo *Shadow of the Colossus*. Es una pena que a veces falle la IA de los peones, lo que nos lleva a la pregunta del millón: ¿por qué no han incluido un multijugador? La verdad es que el juego lo pide a gritos y habría hecho más llevaderas algunas misiones, sobre todo las que consisten en patear, patear y patear un escenario enorme (y de esas hay unas cuantas, creednos). Y tampoco habría estado de más que hubieran incluido algún tipo de montura...

Técnicamente *Dragon's Dogma* tiene sus fallitos, como un "clipping" brutal o escenarios que se generan con brusquedad, aunque los disculpamos dada la magnitud del juego. También nos "rechina" un poco el tema de mezclar dragones, trolls y goblins con criaturas procedentes de la mitología griega (quimera, hidra, arpías...), pero bueno, suponemos que esto un japonés no lo ve tan raro. Pero si pensamos que *Dragon's Dogma* podría haber llegado más lejos. El desarrollo no tiene la épica de *Skyrim* y sobre todo, echamos en falta opciones multijugador, que puede que incluyan en un futuro vía DLC...



Como en *Skyrim*, si nos portamos mal iremos a parar a una celda. Tendremos que escapar de ella o sobornar al carcelero...



En las misiones nos tocará "patear" y mucho. Y la única forma de "viajar rápido" es usando unas piedras mágicas. Si no, a hacer piernas.

COMBATES LLENOS DE POSIBILIDADES

Pocos juegos de rol en tiempo real ofrecen un sistema de combate tan profundo y lleno de opciones como *Dragon's Dogma*.



EN TIEMPO REAL. Con tres botones de ataque, golpes especiales, gran catálogo de armas principales y secundarias...



¡TREPA! Si el enemigo es grande, podrás trepar por su cuerpo y atacarle desde ahí. Pero ojo que no se va a quedar quieto...



TÁCTICA. Podrás marcarle patrones de ataque a tu peón y que se adapten a tu forma de jugar. Y cambiar su "actitud".

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muchas horas de juego en un inmenso mapeado con un buen sistema de combate.

» LO PEOR

Sin multijugador. Técnicamente es mejorable y el desarrollo a veces se hace pesado.

Te gustará que... **KOA: RECKONING**



Te gustará que... **TESV: SKYRIM**



86	**» GRÁFICOS** Tiene algunos fallos, pero se disculpan dado el tamaño del juego.
81	**» SONIDO** Voces en inglés y BSO muy, muy irregular. Algunos temas chirrían.
87	**» DIVERSIÓN** Ofrece combates divertidos y detalles originales. Falta multijugador.
94	**» DURACIÓN** Decenas de horas de juego, pero a costa de "patear" mucho...
NOTA 90	Un RPG enorme y con originales ideas, pero algunas decisiones poco acertadas (como no incluir multijugador) le restan puntos.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!



¡Elige tu consola y juegos favoritos al mejor precio!

PlayStation 3 160Gb + Sonic Generations



Llévatelo ahora por **249,95 €**

PS Vita WIFI + Uncharted El Abismo de Oro



Llévatelo ahora por **249,95 €**

¡Tus Juegos Favoritos ahora al Mejor Precio!



Por sólo **19,95 €**

Por sólo **29,95 €**



Por sólo **29,95 €**

Precio unitario



Por sólo **19,95 €**

Precio unitario

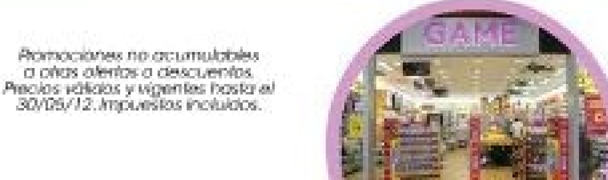


Por sólo **9,95 €**

Precio unitario



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 30/05/12. Impuestos incluidos.







Género:
ACCIÓN/ SHOOTER

Desarrollador:
REBELLION

Editor:
505 GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
49,95 €


1


1-2


CASTELLANO


CASTELLANO


NO


720P

sniperelitev2.com/es



■ *Sniper Elite V2* es un "simulador" de francotirador que nos lleva a Berlín al final de la II Guerra Mundial. Nos movemos en tercera persona y apuntamos en primera.

» CUANDO TU **PRECISIÓN** ES TU MEJOR ARMA...



① **INVISIBLE.** Procura moverte sin ser visto, no dejes cuerpos a la vista ni hagas ruido, repta... Debes ser una sombra en todo momento.



② **SIN AIRE.** Mientras apuntas, pulsa R2 y dejarás de respirar. Un menguante indicador rojo te dirá dónde dará la bala con exactitud.



③ **LETAL.** Una vez hayas disparado podrás ver una de las dos cámaras especiales, según la distancia, la dificultad del tiro... ¡Una es gore!

UN **CERTERO DISPARO** EN EL CORAZÓN DE LA DIVERSIÓN

Sniper Elite V2

¿Cansado de tanta acción al estilo Rambo? ¿Buscas una experiencia tras las líneas enemigas más "real" y exigente? Pues aquí la tienes...

En 2005 Rebellion lanzó un originalísimo *Sniper Elite* para PS2, Xbox y PC, con el que abordaban la acción desde un punto de vista inédito en aquella fecha y que nos metía en la piel de un francotirador desplegado en la Alemania nazi a finales de la II Guerra Mundial. El realismo, tanto de las armas como de las consecuencias de nuestros actos (con apenas 2 disparos éramos abatidos), le granjearon un nombre y reputación, que ahora vamos a poder revivir con esta puesta al día del juego para PS3, en el que las premisas son las mismas, pero con una puesta en escena superior y muchas novedades.

El final de II Guerra Mundial está cerca: Berlín ha sido arrasada y los rusos están entrando en la capital alemana. Pero el enemigo aún es temible y prepara un arma nueva, los cohetes V2, con una capacidad destructiva que preocupa a los aliados. Así que nuestra misión es clara: conseguir información sobre estos cohetes, destruirlos si es necesario y evitar que caigan en manos de los rusos. Una misión nada fácil que se desarrolla a lo largo de 10 misiones y un prólogo, en las que estamos "más solos que la una" para realizar acciones como sabotear puentes, atacar convoys, recuperar documentos o proteger a un científico alemán que quiere desertar. Nuestros únicos compañeros son un rifle de francotirador, una metralleta y una pistola (de todos iremos consiguiendo diferentes modelos), junto con explosivos de distintos tipos que nos ayudarán a crear diferentes estrategias. Y es que, cada nuevo paso que demos, cada nueva calle o edificio que visitemos requerirá un



■ Un francotirador americano en el Berlín de la II Guerra Mundial es el "prota" de SEV2.



■ La campaña tiene 10 niveles, en los que nos esperan objetivos como derruir un puente, recuperar documentos que van en un convoy...



■ Al comenzar cada misión elegimos equipo: llevamos una pistola, una metralleta y explosivos de diversa índole (granadas, minas, dinamita...).



■ Casi todo el juego se desarrolla en un Berlín arrasado, y visitamos sus calles y casas, museos, iglesias y hasta una fábrica en las afueras...





ACCIÓN Y TÁCTICA PARA **SOBREVIVIR**

En *SEV2* somos un soldado tras las líneas enemigas que actúa solo, por lo que tendremos que dominar varios trucos...



FANTASMA. Si te detectan, una sombra blanca indicará el último sitio donde te vieron. Así podrás tender emboscadas...



ESTRATAGEMAS. Esconde minas bajo los cadáveres, planta bombas con cuerda... Y atrae a tus objetivos tirando piedras.



MEJORA TU EQUIPO. Si te quedas sin balas cambia de armas o recoge las que haya en las misiones, como mejores rifles.

Tras 7 años en la sombra, *SE* regresa con su enfoque de la acción único y su capacidad para divertir intacta.

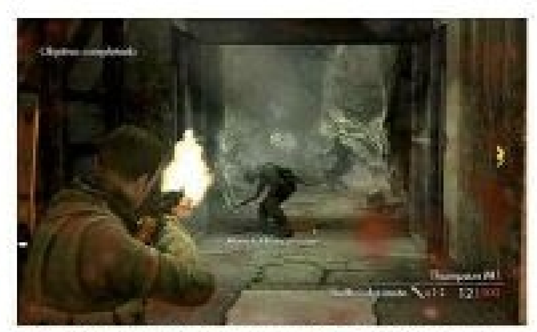
análisis de la situación: buscar enemigos en zonas elevadas, planificar rutas de escape... El más mínimo error, como hacer ruido y ser descubierto, supondrá que los nazis den la voz de alarma y nos rodeen y aniquilen rápidamente. Por eso, avanzar con cautela y haciendo el mínimo ruido es algo que aprenderemos desde el primer minuto de juego. Incluso tendremos que usar ciertas estratagemas, como disparar cuando haya ruidos de explosiones, para ocultar el sonido de nuestros tiros y eliminar los nazis poco a poco. Vamos, que debemos ser pacientes para actuar.

Y, a la hora de disparar, el realismo también está presente: debemos tener en cuenta la distancia, la caída de la bala por la gravedad... Vamos, que no es sólo apuntar y disparar. Por suerte contamos con una pequeña ayuda, que podemos usar si estamos relajados y nuestras pulsaciones son bajas (si no hemos corrido, sufrido daños...). Basta con pulsar R2 para aguantar la respiración, ralentizar un poco el tiempo y ver cómo una retícula roja aparece y va reduciendo su tamaño para indicarnos dónde irá la bala y así poder apuntar mejor, ya sea a un ojo o a una granada del cinturón. De este modo, muchos de nuestros tiros aparecerán en pantalla con dos cámaras especiales, las famosas "Bullet Cam" (la cámara sigue la trayectoria de la bala) y la "Kill cam", con la que vemos, de una manera un poquito gore, cómo la bala destroza huesos y órganos de los enemigos como si usáramos visión de rayos X. E insistimos, la puntería es fundamental, ya que algunos objetivos requieren, por ejemplo, reventar un tanque en movimiento apuntando a la tapa del depósito de gasolina.

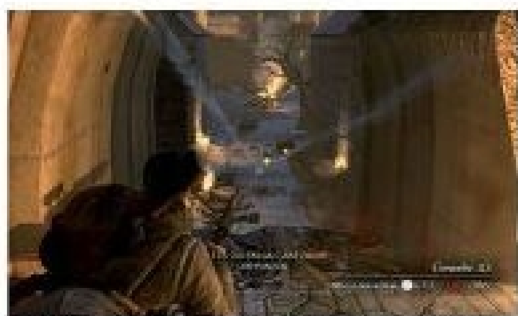
Desde el punto de vista táctico, también contamos con unos cuantos trucos. Si somos detectados, el juego nos mostrará con un "fantasma" la última posición donde nos vio el enemigo, lo que nos permitirá reubicarnos para pillarlos por sorpresa cuando se acerquen a buscarnos. Y también podemos andar agazapados para no hacer ruido, reptar cuerpo a tierra, parapetarnos con paredes y objetos, lanzar pequeñas



■ Los escenarios son abiertos y a veces ofrecen varias rutas para llegar al objetivo. Tienen el tamaño justo, ni grandes ni pequeños.



■ En *V2* recuperamos vida descansando, no con objetos, una "concesión" respecto al original que lo hace más asequible.



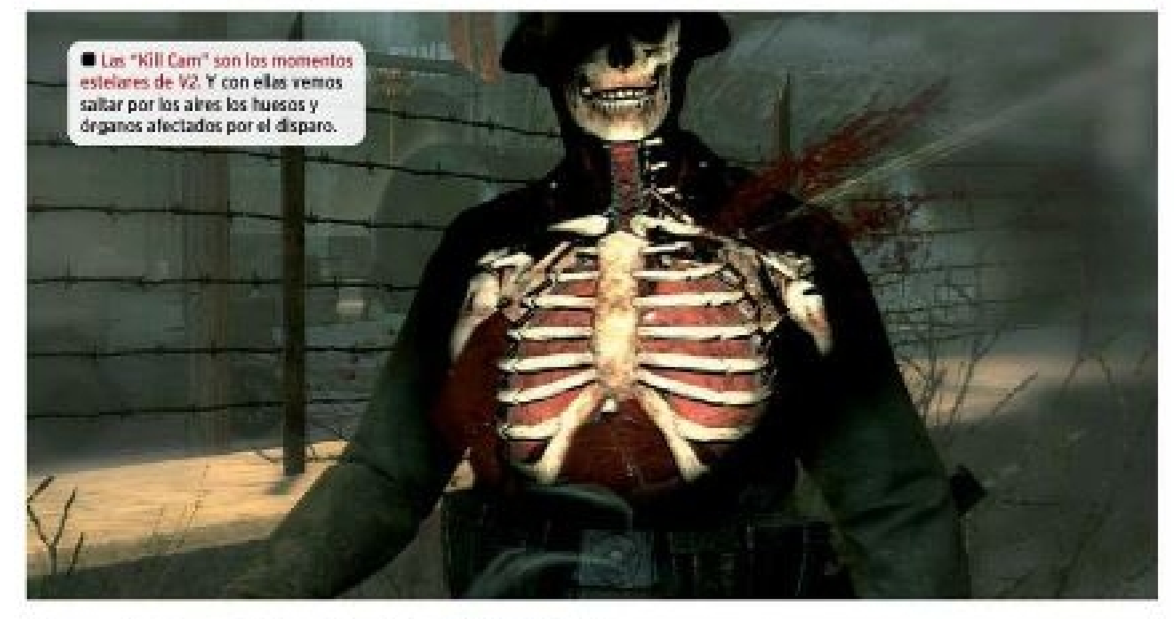
■ *SEV2* tiene 3 niveles de dificultad (el más alto no ayuda en el disparo) y un cuarto ajustable (IA enemiga, realismo balístico...).



Pulsando R3 esprintamos, algo que usaremos para huir de tanques. También podemos usar armas fijas, mover los cadáveres de sitio...



Salvo la pistola Welrod, todas las armas hacen ruido, pero podemos "camuflarlo" si disparamos durante una explosión, por ejemplo.



Las "Kill Cam" son los momentos estelares de V2. Y con ellas vemos saltar por los aires los huesos y órganos afectados por el disparo.

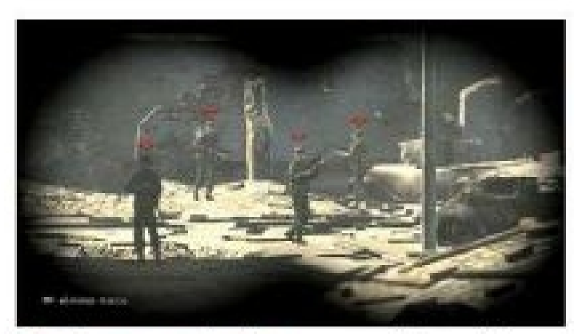




Antes de efectuar un disparo tendrás que analizar la situación: sopesar los riesgos, las rutas de escape...

piedras para desviar la atención de los nazis a la zona que queramos... Y nuestro arsenal nos permite crear trampas, como plantar minas, bombas accionadas al tocar una cuerda... Todas estas posibilidades abren un mundo de opciones para afrontar cada nuevo avance en una misión, lo que sin duda es uno de sus puntos fuertes: es rejugable. Y más si tenemos en cuenta que hay 100 objetos coleccionables y más de 30 que debemos localizar y destruir...

***Sniper Elite V2* consigue divertir a lo grande** y ofrece una experiencia de juego distinta a lo habitual, incluso en sus 4 modos online, todos cooperativos para 2, como Campaña o Precaución (uno descubre las posiciones enemigas con prismáticos y el otro dispara). Si bien es cierto que técnicamente no está a la altura de los últimos juegos bélicos (flojean las animaciones faciales, el acabado de ciertos escenarios...) y que "trampea" (podemos "limpiar" una zona, pero al pasar por ciertos puntos aparecen de la nada nuevos enemigos), no es menos cierto que su enfoque de la acción es muy diferente. Además llega MUY BIEN doblado al castellano (con voces en ruso y alemán para las tropas), cerrando así un gran título.



Contamos con unos prismáticos que nos permiten "marcar" a los enemigos para seguir su ruta o incluso ver su estado y armamento.



El protagonista tiene la voz de Sully (de la saga *Uncharted*) y el resto del doblaje está a la altura. Un detalle más para redondear su calidad.

MUCHO MÁS QUE "TUMBAR" NAZIS

Aparte de las misiones y objetivos, *SEV2* también tiene tareas opcionales, como objetos coleccionables o multijugador...



LINGOTES DE ORO. Hay 100 en todo el juego, y se esconden en los lugares más insospechados. Tendrás que explorar...



BOTELLAS. Hay cerca de 40 para disparar, y están bien escondidas (algunas sólo se "cazan" con rifle de precisión).



ONLINE. Cuatro modos para 2 (NO a pantalla partida), desde la campaña en cooperativo a otros de acción pura y dura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es acción, pero diferente. El precio. El doblaje. Las salvajes Kill Cam. El cooperativo.

» LO PEOR

El apartado técnico no aprovecha el potencial de PS3. La campaña se hace corta...

Te gustará ✚ que... SNIPER ELITE — Te gustará ✚ que... SNIPER GHOST WARRIOR



85	**» GRÁFICOS** Cumplen su cometido. Destacan las Kill Cam, las sombras y luces...
90	**» SONIDO** Buen doblaje, mejores efectos y música que le va que ni pintada.
89	**» DIVERSIÓN** Es distinto a otros shooters. Mola la tensión de cada disparo y acción.
91	**» DURACIÓN** La campaña deja 10-11 horas, sin contar coleccionables, online...
NOTA 89	Si le perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido.



Magia y fantasía se dan la mano en esta colorida aventura que hace uso constante del controlador Move para desarrollar la acción.

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **THE WORKSHOP**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **24 DE MAYO**
Precio: **39,95 €**

Jugadores: 1
Jug. online: NO
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Instalación: NO
Resolución: 720P

es.playstation.com

TODA LA "MAGIA" DE MOVE EN TUS MANOS

Sorcery

Juan Tamariz o Harry Potter quedarán "a la altura del betún" cuando demuestres tus artes mágicas con Move. ¡Atrévete a comprobarlo!

Casi todos los juegos aparecidos para PS Move se han centrado en la minipruebas o los juegos más "casuales", dejando de lado las enormes posibilidades que Move podía ofrecer en un proyecto con un desarrollo más elaborado. Por ello esta colorida aventura en tercera persona que integra el uso de Move como eje vertebrador de la acción, supone un soplo de aire fresco dentro del catálogo de PS3. Y no sólo eso: también es el más claro ejemplo de cómo fusionar este tipo de control con un pad tradicional para ofrecer interesantes posibilidades de juego y una jugabilidad totalmente inmersiva.

Armados con el mando Move y el control Navigator (o un DualShock 3 en su defecto), encarnamos el papel de Finn, un joven aprendiz de mago que por accidente despierta a la temible Reina de las Pesadillas. Y ahora nos toca deshacer el entuerto y acabar con sus malignas huestes con nuestros conocimientos mágicos. En nuestra misión recorremos diversos y coloridos paisajes (misteriosas ruinas, una ciudad de corte medieval, un tenebroso bosque...), mientras nos enfrentamos a cientos de criaturas. Y aquí entra en acción el mando Move, tanto para elegir los 5 tipos de hechizos y sus respectivos ataques, como para lanzarlos sobre nuestros enemigos. Pero sus enormes posibilidades no acaban aquí, ya que también nos permite mover objetos para resolver sencillos puzzles, preparar pócimas con los ingredientes que vayamos encontrando en las zonas secretas.

Controlamos a Finn, un joven aprendiz de mago que tiene que acabar con las criaturas de la Reina de las Pesadillas.

ADÉNTRATE CON MOVE EN UN MUNDO DE **FANTASÍA**

1 **FANTASÍA.** Narrada como un cuento, la trama recurre a los clichés típicos de la fantasía heroica para atraparnos en un mundo mágico.

2 **¡ESTO ES MOVE!** Esta aventura exprime al máximo las posibilidades de Move: lo usamos en los combates, a la hora de resolver los puzzles...

3 **PODEROSO.** Para eliminar a los enemigos (trolls, arañas gigantes...) contamos con diferentes tipos de hechizos, con ataques especiales.



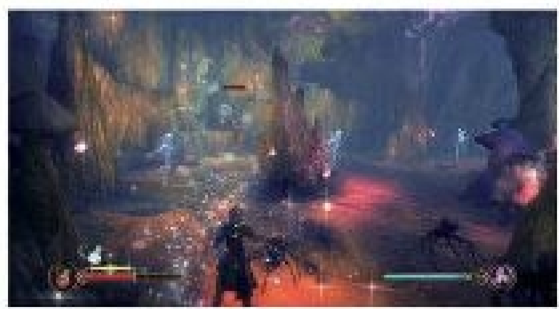
■ Combatir es fácil: elige el hechizo, apunta con Move y dispara. Puedes combinar hechizos para lograr diversos efectos o utilizar el escenario.



■ El desarrollo se basa en combates (más abundantes) y puzzles, que no suelen ser muy complicados. Además nuestra gata nos ayudará.



■ Cada tipo de enemigo tiene un punto débil que se activa con un determinado hechizo: para los monstruos de hielo usa el fuego, contra los espíritus la energía arcana...

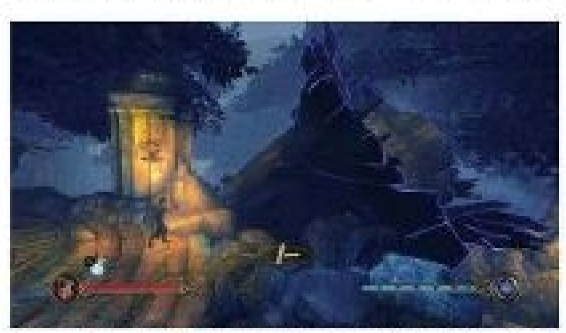




En *Sorcery* Move se integra en el desarrollo para aportar una inmersión mayor dentro de la acción.

abrir puertas simulando el movimiento de una llave... Decenas de acciones que tendremos que imitar con Move y que, exceptuando la poco intuitiva selección de hechizos o algunos complicados lanzamientos con "efecto", responde perfectamente a nuestras órdenes. Así, el conjunto jugable funciona bastante bien ofreciendo suficientes dosis de acción y unos interesantes combates contra diferentes tipos de enemigos (tendrás que descubrir su punto débil) o gigantescos "jefes finales". Incluso tenemos la posibilidad de fusionar hechizos para crear ataques más poderosos o usar el escenario a nuestro favor, por más que el desarrollo peque de repetitivo en ciertos compases de la aventura.

Igualmente, el apartado visual funciona a las mil maravillas, no tanto por su correcto acabado gráfico, como por el atractivo estético de los escenarios o de la puesta en escena. Y es que muchas veces, gracias a su potente diseño visual, logra introducirnos en un mundo mágico con mucha fuerza y carisma, algo que disfrutarán especialmente los más "peques" de la casa. Suma doblaje al castellano (el mago Jorge Luengo ha prestado su voz al prota) y una banda sonora magistral y el resultado final está claro: una simpática aventura que se diferencia del resto por el aprovechamiento de Move. Si tenías "aparcado" el mando de Move, ahora ya no tienes excusa para no disfrutar de él como se merece.



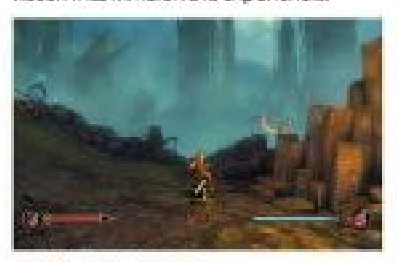
■ Los conjuros son útiles para derrotar a los monstruos, pero también permiten transformarnos en animales o acceder a zonas inaccesibles.



■ Aunque gráficamente no es un "bombazo", el aspecto estético es impecable y cautiva por el preciosismo de los escenarios y criaturas.

» ¡ES HORA DE MOVERSE PARA JUGAR!

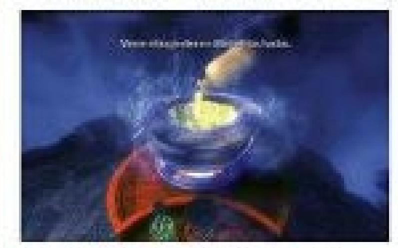
El mando Move no sólo sirve para encarar los combates, también tiene usos que hacen más inmersiva la experiencia.



EMPINA EL CODO. Agita el frasco y haz el gesto de beber para ingerir las pociones. Move cambia de color según la poción.



CHICO PARA TODO. Haz giros rápidos con Move para reparar estructuras o un movimiento circular para abrir los cofres.



JOVEN ALQUIMISTA. Crea nuevos hechizos, moviendo el mando Move para mezclar todos los ingredientes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Exprime el potencial de Move. Las posibilidades que ofrece a la hora de combatir.

» LO PEOR
El desarrollo abusa del mismo esquema de juego. Algunos combates son farragosos.

Te gustará ✚ que... MEDIEVAL MOVES



Te gustará ✚ que... HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS...



86	**» GRÁFICOS** Correcto a nivel técnico, memorable en el plano artístico.
87	**» SONIDO** Buenos efectos, interesante doblaje y música genial.
85	**» DIVERSIÓN** Buena mezcla de acción y puzzles, aunque a ratos es repetitivo.
83	**» DURACIÓN** La aventura tiene una duración normal.. y no tiene más modos.
NOTA 85	Una aventura diferente gracias al amplio uso de Move. Agradará especialmente a los más jóvenes por su mágica puesta en escena.



7

Género: VELOCIDAD
Desarrollador: CODEMASTERS
Editor: CODEMASTERS
Lanzamiento: 25 DE MAYO
Precio: 60,95 €


1-2

1-8

CASTELLANO

CASTELLANO

3250MB 720P

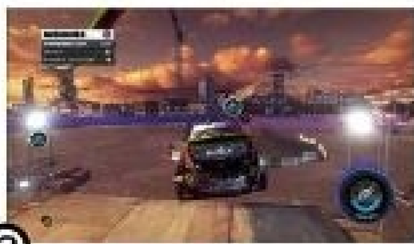



Este "spin-off" de la saga "DiRT" deja a un lado la simulación, para hacer de la conducción arcade y los choques sus señas de identidad.

EL AUTÉNTICO PARAÍSO PARA UN CHAPISTA



1 ¡LLAMA AL DESGUACE! Durante las pruebas los choques son los protagonistas. ¡Verás más de un coche convertido en chatarra!


2 HORAS AL VOLANTE. Para un jugador hay un modo Carrera y misiones en circuitos cerrados. Y el multijugador es muy completo.


3 MOVIOLA. Con la opción Flashback podemos reintentar una acción fallida y con CrashBack activamos la repetición de choques.

AHORA EL RETO ES LLEGAR A LA META **DE UNA PIEZA**

DiRT Showdown

¿Buscas un negocio rentable en tiempos de crisis? Si fuera por este juego tu elección estaría clara: un desguace para recoger todos los coches destrozados

Juegos de conducción hay muchos, pero si además de conducir buscamos choques y destrucción el abanico se reduce bastante, y eso que los títulos que han optado por este esquema de juego, como *Carmaggedon* o *Destruction Derby*, han entrado en el Olimpo de los clásicos. Algo a lo que aspira este juego alternativo de la saga *DiRT*, que sigue ese mismo camino combinando velocidad y choques para ofrecer un juego de conducción arcade tan jugable como espectacular. Y es que, a diferencia de la línea de simulación que ha seguido tradicionalmente la saga, la conducción arcade y los golpes entre vehículos son parte fundamental de las pruebas de *Showdown*.

Las pruebas que nos ofrece son tan divertidas como numerosas: Rampage (golpea al resto de competidores para ser el último con el coche funcionando), Hard Target (huye de un grupo de coches que quieren destruir tu coche), Knock Out (sobrevive en un "ring" mientras expulsas al resto de corredores)... Si a ello sumamos las típicas carreras de velocidad (donde también puedes golpear a los otros vehículos) o eventos de habilidad tipo Gymkhana, el resultado es variedad en cuanto al desarrollo de juego. Lástima que esa misma diversidad no se dé también en los escenarios, ya que no son muy numerosos y en ocasiones es algo tedioso correr por circuitos similares varias veces seguidas. Eso sí, donde no se le pueden poner pegas es en lo referente al sensacional sistema de control y las logradas físicas, que hacen que su directa jugabilidad mantenga el listón muy alto durante todas sus horas de juego. Y te podemos asegurar que no son pocas. Para empezar, tenemos para un jugador el modo Dirt


Controlamos vehículos de todo tipo, en los que se combinan modelos reales con otros ficticios.



La conducción se ha hecho más arcade para facilitar una jugabilidad más directa y accesible. ¡Incluso contamos con una barra de "turbo"!

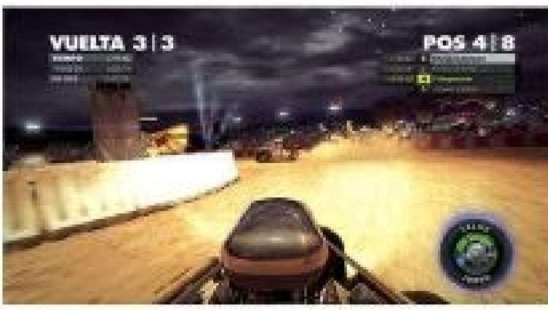


La variedad de pruebas es muy alta: existen carreras de velocidad en circuitos llenos de cruces, eventos de destrucción, gymkhanas...



Si quieres acabar rápidamente con un coche rival golpea a toda velocidad su costado o choca la parte donde se encuentra alojado el motor.





Aunque ha optado por los choques y un estilo más arcade, mantiene las señas de *DiRT*: control, física...

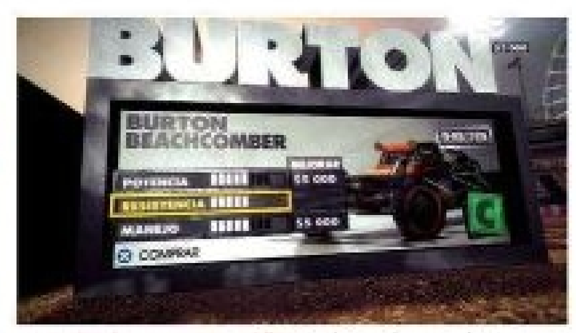
Showdown (un modo carrera con 4 categorías diferentes) y el modo Joyride (una serie de misiones en dos circuitos cerrados). Y una vez acabadas todas estas pruebas (8-9 horas en dificultad normal), tenemos todavía por explotar el multijugador ya sea a pantalla partida o vía online. Este último está estructurado en torno al sistema Ridernet, con el que estaremos en contacto con otros jugadores para mandarles retos, subir los vídeos de nuestras mejores carreras directamente a Youtube o participar en hasta 10 tipos de pruebas diferentes para 8 jugadores.

Visualmente explota al máximo el motor EGO para mostrar modelos, ficticios y reales, muy bien recreados que vuelan en pedazos tras un impacto, circuitos llenos de detalle y trabajados efectos de partículas. Tal es la altura del trabajo gráfico, que las puntuales y escasas ralentizaciones, son un defectillo sin importancia en un conjunto visual muy potente, arropado por una gran BSO y un simpático doblaje.

Puede que el enfoque arcade de *DiRT Showdown* no sea del agrado de los más puristas de la saga o que le falte ser un punto más "salvaje", pero no se le puede negar una gran espectacularidad y, lo que es más importante, una jugabilidad a prueba de bombas. Así que si quieres un juego de velocidad diferente, abróchate el cinturón y adéntrate en las vibrantes pruebas de *DiRT Showdown*.



El multijugador ofrece más de 10 tipos de pruebas para 8 jugadores. ¡Los piques por destruir ese coche que te golpeó antes son de órdago!



Las victorias nos otorgan créditos con los que luego podemos comprar vehículos más potentes o mejorar los que ya poseemos.

» DEMUESTRA A TODOS TU HABILIDAD

Ridernet nos permite estar conectados con jugadores de todo el mundo y realizar acciones para crear una comunidad...



VÍDEOS DE PRIMERA. Podemos subir directamente a Youtube nuestras mejores carreras o choques durante la repeticiones.



SUPERA EL RETO. Lanza desafíos a otros jugadores para ver si pueden superar tus tiempos o intenta superar tú lo suyos.



MANO A MANO. No es necesario estar conectado a la Red para jugar a dobles, gracias a la opción de pantalla partida.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las pruebas de destrucción son espectaculares. Su gran sistema de control.

» LO PEOR
Puede resultar demasiado arcade para los "puretas" de la saga. Circuitos algo escasos.

Te gustará que... RIDGE RACER UNBOUNDED



Te gustará que... DIRT 3

89	**» GRÁFICOS** Impresionante y, exceptuando alguna ralentización, muy fluido.
87	**» SONIDO** Efectos y música a un gran nivel. Y está doblado al castellano.
89	**» DIVERSIÓN** Carreras trepidantes gracias a su accesible sistema de control.
90	**» DURACIÓN** Largo jugando en solitario y con un multijugador muy interesante.
NOTA 89	Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade dispuestos a descargar adrenalina.

12

Género:
ARCADE DE VELOCIDAD

Desarrollador:
SUPERSONIC SOFT

Editor:
505 GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
4,99 €

Jugadores 1-4 · Multi online 2-4 · Textos CASTELLANO · Voces CASTELLANO · Instalación 1065 MB · Resolución 720P

www.es.playstation.com

Wrecked es un arcade de velocidad con un modo individual con 24 pruebas de 4 tipos y un completo y divertido multijugador para 4.

Conduce con un remolque, evita tocar las paredes y obstáculos, utiliza armas... Cada reto es un mundo.

LA CARA MÁS COMPETITIVA DE LA **VELOCIDAD ARCADE**

Wrecked Revenge Revisited

¿Recuerdas *Mashed* en PS2? Era un divertido arcade de velocidad cuyo competitivo concepto vuelve reforzado...

Los creadores de *Mashed* han tardado 7 años en culminar su heredero espiritual, un arcade de velocidad que apuesta por la diversión ante todas las cosas, dejando a un lado la técnica.

En *Wrecked* la propuesta es muy sencilla. Si juegas solo te esperan 24 retos divididos en cuatro categorías: velocidad, armas (usa armas contra rivales o evita las del escenario), habilidad (tirar de una roulotte, conducir sin frenos...) y élite (llevas una bomba y el más mínimo roce te hace explotar). Completar esta parte te llevará bastante tiempo, ya que las cámaras y el control no son precisamente intachables. Pero pese a todo, "pica" de lo lindo y no podrás dejarlo. Aunque el modo estrella es el multijugador para 4, tanto local como por Internet, donde podrás configurar las carreras a tu gusto y los piques y las "guarrerías" entre jugadores son la salsa de las carreras: empujones que te tiran por un precipicio, ataques con armas teledirigidas... Incluso si eres eliminado puedes disparar a los jugadores que quedan para seguir haciéndoles la puñeta. Eso sí, no es ninguna maravilla de la técnica, pero por 5 euros no querrías un título divertido, técnicamente impresionante y con online, ¿verdad?

» GRANDE EN OPCIONES

Puede que *Wrecked* sea un pequeño juego descargable, pero sin duda ofrece opciones más que suficientes para entretenerte durante mucho tiempo, desde multijugador a todo tipo de retos. Y por menos de 5 euros...

① **MULTIJUGADOR.** Puedes configurar las partidas para 4 como quieras: restringe el uso de armas, el sistema de eliminación...



② **GARAJE.** Ganado pruebas conseguimos experiencia para desbloquear coches (4), nuevas pinturas, llantas, pegatinas...

Wecked ofrece 4 tipos de coches, 6 circuitos, multijugador para 4 y, sobre todo, mucha diversión.



Las cámaras se acercan, alejan y ofrecen encuadres que a veces nos complican la vida más que ayudarnos...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El divertido multijugador y sus opciones de configuración. Pica. EL PRECIO.

» LO PEOR
La cámara a veces juega en nuestra contra. Solo tiene 6 circuitos. Los tiempos de carga.

70	**» GRÁFICOS** Muy normalitos, pero el estilo de juego tampoco necesita más...
82	**» SONIDO** Ni música ni efectos destacan. Voces en castellano correctas.
90	**» DIVERSIÓN** Juegues solo o acompañado, aquí es donde destaca. Pica de lo lindo.
86	**» DURACIÓN** Las pruebas pueden darte para 4-7 y luego está el multijugador...
NOTA 82	Si perdonas su flojo apartado técnico y juegas acompañado, pocos juegos te darán tanta diversión por tan poco dinero.

■ *HOTD4* es un arcade de disparo en el que debemos aniquilar zombis, ya sea apuntando con un mando Move o usando el stick del Dual Shock 3.

COMPATIBLE CON PS MOVE

Género: **ARCADE DE DISPARO**

Desarrollador: **SEGA**

Editor: **SEGA**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **7,99 €**

Jugadores: 1-2 · Online: -- · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS · Instalación: 4065 MB · Resolución: 720P

www.es.playstation.com

VUELTA A LA MAGIA DE LOS **SALONES RECREATIVOS**

The House of the Dead 4

Si en los 90 te perdiste la época dorada de los arcades de disparo, ahora puedes revivir uno de sus exponentes.

La saga *The House of the Dead* es, junto a *Time Crisis*, una de las piedras angulares de los arcades de disparo sobre raíles, un género que gracias a Move ha vuelto a revitalizarse y que nos invita a apuntar a la pantalla y disparar a todo lo que se mueva sin controlar el avance de los protagonistas.

***HOTD4* cuenta con 6 niveles** repletos de acción, en los que tenemos que masacrar a cientos de zombis de todo tipo, vencer a enormes jefes finales e incluso encontrar objetos ocultos. La experiencia es simple y directa, aunque está salpicada con detalles como usar granadas para acabar con grupos de enemigos o elegir entre dos caminos en momentos puntuales, como en otras entregas de la saga. Podemos jugar solos o con un amigo en la misma consola, e incluso competir para ver quién consigue las mejores puntuaciones (hay ránking online). Los 6 niveles dan para una hora y media, aunque son rejugables y podemos ajustar el número de créditos, de vidas o el nivel desde el que comenzamos. Además, al completar el juego desbloqueamos extras y niveles de dificultad que prolongan más su vida. Por 8 €, lo que ofrece es más que suficiente, sobre todo si tienes un Move y te van este tipo de juegos.

» MÁS **COMPLETO** QUE LA RECREATIVA

HOTD4 es la conversión de la máquina recreativa que se lanzó en 2005, a la que se han añadido mejoras gráficas, trofeos y algunos extras muy interesantes para que la experiencia sea más completa y duradera.



① **MODO "SPECIAL".** Al completar los 6 capítulos desbloqueamos la edición Special con nuevo héroe y situaciones.

② **EXTRAS.** También abrimos nuevos modos de dificultad y un vídeo "tras las cámaras", subtitulado.

■ No faltan enemigos los finales, los momentos en los que podemos elegir ruta, opciones para configurar créditos...



■ También nos invita a usar los sensores de movimiento del mando para abrir una puerta o librarnos de un enemigo.

■ Pistola en mano, nos enfrentamos a cientos de zombis en un desarrollo sobre raíles. Quien dice pistola, dice Move...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Acción simple y directa, que se puede jugar con un amigo. Se disfruta más con Move.

» LO PEOR
En 3 horas te habrás ventilado los 2 modos de juego. Los gráficos son un poco simples.

82	**» GRÁFICOS** Cumplen, aunque pecan de poco detallados y vacíos a veces...
86	**» SONIDO** Voces en inglés correctas, buenos efectos y música que acompaña.
90	**» DIVERSIÓN** Directa y sin complicaciones, que entretendrá a los fans del género.
84	**» DURACIÓN** En 2-3 horas lo habrás visto todo. Luego quedan ránkings, trofeos...
NOTA 86	Un gran arcade de disparo sobre raíles, que encantará a los fans del género. Y además, con buen precio, cooperativo, ránkings...

JUEGO Play RECOMENDADO

18

Género:
LUCHA

Desarrollador:
NETHERREALM

Editor:
WARNER

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
51,00 €

1 | 2

Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Acelerómetro

Mortal Kombat es un juego de lucha 1 vs 1 (o por parejas), en el que la brutalidad y el gore son parte fundamental de la lucha.

LA EDICIÓN DEFINITIVA DE LA LUCHA MÁS **KOMPLETA**

Mortal Kombat

Hace justo un año, pudimos disfrutar con el "relanzamiento" de la saga *MK*, con la que volvía a sus orígenes. Ahora lo puedes disfrutar también en Vita...



La lucha vive un momento dulce, tanto en PS3 como en Vita, donde ya hemos disfrutado del genial port de *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* o del último *Blazblue*. A la fiesta se une ahora *Mortal Kombat*, título que nos conquistó en PS3 y que en su llegada a Vita ha optado por el camino "difícil", es decir, ofrecer más. El resultado es un título aún más completo y divertido...

Todos los modos de juego y opciones de la versión de PS3 están ahí, desde el torneo Arcade a las pruebas "test your...", pasando por el modo Historia (con todas las voces en castellano), la kripta con todos sus secretos desbloqueables, los combates con parejas de luchadores, los piques online (sin necesidad de Passport como en PS3) o el modo Torre de los Desafíos. Sólo ya por esto, podemos decir sin miedo a equivocarnos que *MK* es el juego de lucha más completo de PS Vita, al menos por la cantidad de cosas que hay para hacer si juegas solo.

LAS KLAVES DE LOS **KOMBATES** MÁS KOMPLETOS

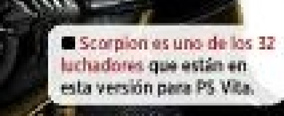


1 **DURADERO.** Ofrece más modos y opciones que cualquier otro juego de lucha: duelos por equipos, modo historia, minijuegos, desafíos...



2 **32 PERSONAJES.** La gran mayoría son luchadores clásicos de la saga y conservan casi todos sus movimientos especiales, fatalities...

3 **SALVAJE.** El juego es bestia, y no faltan huesos rotos, extremidades cortadas, sangre... Llega a tal nivel de exageración que acabarás riéndote.



Scorpion es uno de los 32 luchadores que están en esta versión para PS Vita.



■ *MK* vuelve a los orígenes de la serie y ofrece unos combates rápidos, bestias y divertidos. Solo hay dos "cameos": Kratos y Freddy Kruegger.



■ Barra de ataques especiales, golpes con rayos X, combos... Todas las técnicas de combate nuevas que llegaron a PS3 están también en Vita.



■ La adaptación a Vita es más que notable. Todo se mueve a unos suavísimos 60 fps, los tiempos de carga no son muy largos...





MK debuta en Vita con la versión más completa de la mejor entrega. Y encima se mueve francamente bien...

Pero aún hay más. La versión de Vita trae de serie los 4 luchadores que fueron lanzados como DLC (Freddy Krueger, Rain...), así como nuevas pruebas "Test your Balance" (mantén el equilibrio con el acelerómetro) o "Test your Slice" (corta objetos con la pantalla táctil). Y ahí no acaba todo: hay una nueva torre de desafíos con 150 pruebas nuevas que exprimen las nuevas funciones de control de Vita, nuevos trajes alternativos para los luchadores... Vamos, que si antes el juego ya era largo en PS3, ahora lo es mucho más, aunque algunos de los añadidos son un poco "sosetes".

Técnicamente no se queda atrás: los combates son muy fluidos, corren a 60 fps constantes y el control responde de lujo, ya sea con el stick o la cruceta. Luce muy bien en la pantalla de Vita, aunque conserva algunas de las quejas que tuvimos con la versión de PS3, como que el nivel de detalle de escenarios y personajes podía dar más de sí o que el doblaje al castellano es flojo. Aquí se suma que los tiempos de carga entre combates son un pelín más largos, entre 7-10 segundos, pero en ningún caso son molestos. Por todo esto, *Mortal Kombat* para Vita es, hoy por hoy, el mejor juego de lucha que puedes encontrar en la portátil, tanto por la cantidad de opciones y modos de juego que ofrece como por la suavidad con la que se mueve. Eso sí, recordamos que el juego es sólo para adultos: el gore es un elemento más de sus "kombates"...



■ Ganar combates, realizar fatalities o superar minijuegos nos da monedas con las que desbloquear toda clase de extras en la Kripta.



■ El juego llega doblado al castellano, al menos en los diálogos previos a los combates del modo Historia. Eso sí, algunas voces son "malillas".

» MUCHO MÁS KOMPLETO EN VITA

Tomando como base el *MK* de PS3 que salió hace un año, en Vita hay novedades exclusivas, como trajes alternativos y...



... MÁS DESAFÍOS. Para ser exactos, una nueva torre con 150, en los que sólo se usa la pantalla táctil y el giroscopio.



TEST YOUR... Tiene nuevos minijuegos, como mantener el equilibrio o cortar ítems. Usa los nuevos controles de Vita.



LUCHADORES. Skarlet, Rain, Kenshi y Freddy Krueger, que en PS3 fueron DLC, están disponibles desde el principio.

VALORACIÓN

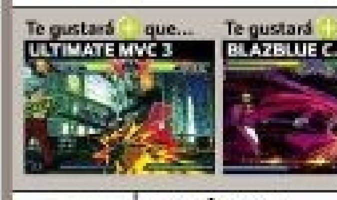
» LO MEJOR

La cantidad de contenido, modos y opciones para un jugador. Es MUY fluido.

» LO PEOR

El precio (es un juego de 2011). Los gráficos podían dar más de sí. Los tiempos de carga.

Te gustará que... ULTIMATE MVC 3 — Te gustará que... BLAZBLUE C.S.E



91	**» GRÁFICOS** Destaca lo bien que se mueve, aunque podría dar más de sí.
90	**» SONIDO** Efectos clásicos y "kontundentes", y doblado al castellano (mejorable).
94	**» DIVERSIÓN** Casi infinita gracias a sus variados modos, minijuegos, pruebas...
97	**» DURACIÓN** Añade extras desbloqueables y peleas online a lo anterior.
NOTA 95	Un "kompletísimo" juego de lucha 1 vs 1, que por cantidad de modos para 1 jugador es de lo mejorcito que hay para Vita.



DESCÚBRELO TODO SOBRE LA **PANTALLA 3D** OFICIAL DE PLAYSTATION 3

Un monitor 3D para jugar a dobles ¿a pantalla completa?

Si buscas una pantalla no muy grande para tu cuarto y, además, te gusta jugar a pantalla partida con la novia o un amigo, aquí tienes una de las propuestas más interesantes e innovadoras que hemos visto en los últimos tiempos...

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!

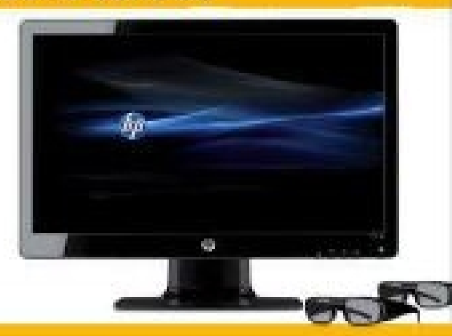
■ **La pantalla 3D de PlayStation 3** es un monitor de 24" HD y 3-D de tecnología activa, que además trae de serie una nueva tecnología llamada Simulview.

OTRAS ALTERNATIVAS POR MENOS DE 500 EUROS

HP 2311GT | 23" | 300 € | HP | HTTP://H20386.WWW2.HP.COM/SPAINSTORE/

» 3-D pasivos con buena calidad

Un sobrio monitor HD y compatible con 3-D. La tecnología CyberLink permite que visualicemos en 3-D cualquier contenido 2-D (ya sea vídeo, foto o juegos). Usa tecnología 3-D pasiva, por lo que sus gafas (incluye 2 pares) son de las baratas, como las de los cines. Es un monitor LED retroiluminado con tecnología Film Patterned Retarder, que evita los parpadeos de imagen. Es Full HD y de formato panorámico. Su tiempo de respuesta, 5 ms, es alto.



LG D2342P | 23" | 300 € | LG | WWW.LG.COM

» De elegante diseño y buenas prestaciones

Utiliza tecnología 3-D pasiva e incluye dos pares de gafas. Puede emular efecto 3-D al reproducir contenidos en 2-D y además, ofrece hasta 120 Hz. Como todos los monitores aquí reseñados, tiene entrada HDMI y salida de auriculares. Ofrece formato panorámico 16:9 y una resolución Full HD 1080p. Su retroiluminación LED reduce el consumo y también permite un diseño más estilizado. Lo único malo es el tiempo de respuesta, unos 5 ms, alto para jugar, aunque en la media.



TIPO **MONITOR**	COMPAÑÍA **SONY**
LANZAMIENTO **YA DISPONIBLE**	PRECIO **499 €**
COMPATIBLE **PS3**	WEB **ES.PLAYSTATION.COM**

PANEL. Es de 24", Full HD y 3-D activo, con un acabado muy fino y elegante. Tiene los altavoces integrados y las líneas curvas de los laterales le dan un aspecto moderno. Todos los puertos y botones están escondidos en los laterales y parte trasera, para no romper esa línea elegante. La pantalla está cubierta por cristal, que en habitaciones con mucha luz pueden provocar molestos reflejos.

TECNOLOGÍA. La pantalla es LED, por lo que los negros son contundentes y el consumo de electricidad ajustado (y no presenta los defectos habituales de los LED, como el clouding y sangrado, al menos en la unidad probada). Además introduce la tecnología SimulView, por la que los juegos a pantalla partida, usando las gafas 3D, se ven a pantalla completa (cada jugador ve "su" pantalla, en el mismo monitor). Funciona muy bien aunque los juegos se muestran a menor resolución y con más "artefactos" o píxeles de "relleno" (salvo *Super Stardust HD*).

IMAGEN. Es limpia, nítida y muy fluida, gracias al motor propio de Sony, MotionFlow, con un refresco de pantalla de 240hz que reduce el efecto Blur o difuminado de las imágenes en movimiento (4 ms de respuesta). El ángulo de visión, 176° también ayuda a que la imagen se pueda ver desde cualquier sitio, incluso jugando en SimulView...

SONIDO. Estéreo y con subwoofer incluido en la pantalla. Es contundente en los graves y realmente bueno para ser un monitor, aunque en el volumen más alto llega a distorsionar. Pero en niveles normales e intermedios, la calidad es de las mejores que hemos oído en una pantalla.

CONECTIVIDAD. Incluye dos puertos HDMI, una entrada por componentes y un conector de cascos. Son las entradas justas, pero al no ser una tele, no tiene ni entrada de antena, ni sintonizador TDT. Se echa en falta un puerto USB para cargar las gafas y, sobre todo, un mando a distancia...

BOTONES. Están en la parte trasera, y controlan el encendido, los modos 3D (lado/lado, arriba/abajo o auto) y ajustes de otras opciones (brillo, sonido...). Moverse por los menús sin ver los botones es un poco incómodo, porque al cambiar de modo 2D/3D hay que reconfigurarlo todo, pero te acostumbras. Se echa en falta un mando a distancia.

EXTRAS. Aparte de todo lo que incluye la caja (dos gafas activas, dos juegos, cable HDMI...) poco más hay que añadir, salvo que el receptor 3-D está escondido en el panel.

ACABADO. Como casi todo en la marca Sony, materiales de calidad, robustos y con una línea estética atractiva. Eso sí, por 500 euros que cuesta podían haber metido un mando, más conectores, un puerto USB o más extras...

VALORACIÓN: EXCELENTE

Buena relación calidad/precio y SimulView. Ideal para los que quieran un 3-D no muy grande y que jueguen en compañía. No existen alternativas con la opción de jugar a dobles a pantalla completa.

JUEGOS COMPATIBLES

Por ahora el listado de juegos compatibles con la tecnología SimulView es algo reducido, pero potencialmente todos los juegos que tengan modos a pantalla partida pueden beneficiarse de ella, vía parche o actualización del juego. Por ahora, sólo funciona con estos títulos, una vez actualizados a la última versión...

- **Gran Turismo 5**
- **MotorStorm Apocalypse**
- **Killzone 3**
- **MotorStorm RC**
- **Super Stardust HD**

EL CONTENIDO DE LA CAJA

Aparte de la pantalla, la caja incluye también los juegos Platinum *Killzone 3* y *Gran Turismo 5*, un par de gafas 3D activas (con su batería y cable USB para cargarlas) y un cable HDMI 1.4, imprescindible para disfrutar de los gráficos 3D. Vamos, que en la caja tienes todo lo necesario para empezar a disfrutar del SimulView con tu PS3.

BENQ XL2420T | 24" | 380 € | BENQ | WWW.BENQ.ES

Diseñado para jugar



Ha sido co-desarrollado por jugadores de *Counter-Strike* para conseguir el mejor monitor para shooters. Incluye todo tipo de virguerías técnicas (3-D activas, Full HD, adaptación a varios formatos de imagen, modos predeterminados) y un excelente tiempo de respuesta de 2 ms (en 2D). Además, entre sus conexiones ofrece 2 HDMI y puertos USB. No incluye gafas.

G-LINE 273G3DHSB | 27" | 450 € | PHILIPS | WWW.PHILIPS.ES

Grande y con 3-D activas



Un LCD TFT con 3-D activas (incluye unas gafas). Su tiempo de respuesta en 3-D es de 5 ms y de 2 ms en 2-D, con hasta 120 Hz. Es panorámico, Full HD, incluye 2 entradas HDMI y un agradable diseño. Su tamaño y prestaciones le convierten en un monitor muy versátil.

NUESTROS FAVORITOS

PADS

1. DUAL SHOCK 3
SONY | 99,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.



2. BLACKFIRE CONTROLLER
ARDISTEL | 39,95 €
Un pad capaz de hacerle sombra al mando oficial y a menor precio.



3. SUBSONIC NEO
NOBILIS | 49,95 €
Un pad con muy buenas prestaciones y "mando a distancia" incorporado.

VOLANTES



1. LOGITECH G27
LOGITECH | 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.



2. THRUSTMASTER T500 RS
THRUSTMASTER | 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.



3. SPEEDRACER EVOLUTION
ARDISTEL | 99,95 €
Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

ALTAVOCES

1. LOGITECH 5.1 Z-5500
LOGITECH | 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2. GIGAWORKS G550W
CREATIVE | 449 €
Aunque es caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.



3. SURROUND SOUND SYSTEM
SONY | 199 €
"Columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

HEADSETS





1. TURTLE BEACH PX5
TURTLE BEACH | 249,95 €
Ofrecen 7.1 de calidad, son inalámbricos y con un acabado de lujo.



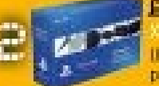
2. TRITTON AX 720
MADCATZ | 149,95 €
Un headset de lujo que simula muy bien el sonido envolvente.



3. HEADSET BLUETOOTH
SONY | 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, aunque no el mejor.

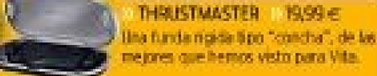
LO MEJOR DE PS VITA

1. MEMORY CARD 16GB
SONY | 49,99 €
Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.



2. PS VITA STARTER KIT
SONY | 24,99 €
Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...





3. VIP CASE
THRUSTMASTER | 19,99 €
Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.



DRAGONES OCCIDENTALES CONTRA DRAGONES JAPONESES

Enormes mundos de fantasía. Libertad absoluta. Y dragones. Esos son los principales ingredientes de dos de los juegos de rol más grandes de PS3, uno occidental y el otro, japonés. Pero... ¿cuál es mejor?

The Elder Scrolls V

SKYRIM

VS

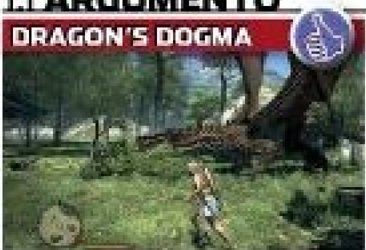
DRAGON'S DOGMA™



1. AMBIENTACIÓN

1.1 ARGUMENTO

DRAGON'S DOGMA



Un enorme dragón ataca la aldea de nuestro protagonista, arrasando con todo a su paso. Nuestro héroe trata de hacerle frente, pero en vano. El dragón le derrota, le arranca el corazón y lo devora. Y contra todo pronóstico, no sólo no moriremos sino que de algún modo mantendremos un vínculo con el dragón. Nuestro objetivo será acabar con él (aunque con sorpresa final).

TESV: SKYRIM



Estaba escrito en los antiguos pergaminos... Los dragones volverían a surcar los cielos de Tamriel... y la profecía ya se ha cumplido. Alduin, el más poderoso de todos ellos y conocido como el "Devorador de Mundos", quiere conquistar estas tierras. Pero los pergaminos también hablan de un héroe con sangre de dragón que es el único capaz de plantar cara a estos formidables seres.

» CONCLUSIÓN

Ambos argumentos son bastante parecidos y no es que sean muy originales: amenaza de dragón y un "elegido" que es el único capaz de derrotarle. En *DD* hay sorpresa al final...

1.2 EL HÉROE Y SU MUNDO

DRAGON'S DOGMA



El héroe de *DD* es el Arisen, un tipo peculiar y no sólo porque es capaz de andar por ahí sin corazón... También es capaz de establecer un vínculo especial con los llamados "peones", humanos que lucharán a nuestro lado y nos acompañarán en nuestras aventuras por un enorme mundo de fantasía de ambientación "medieval" aunque con enemigos rescatados de la mitología griega.

TESV: SKYRIM



Si en *DD* manejamos al Arisen, en *Skyrim* asumimos el papel del mucho más carismático Dovahkiin, otro "elegido" (éste con sangre de dragón) que es capaz de hablar su lengua y, con sus "gritos", dominar ciertas habilidades especiales. Se ambienta en Skyrim, la región más septentrional de Tamriel, una zona bastante montañosa y helada, aunque con sus frondosos bosques...

» CONCLUSIÓN

El héroe de *Skyrim* es mucho más carismático (¿quién no sabe lo que es "Fus Ro Dah!"?) y su mundo tiene más personalidad. El mundo es *DD* es más "genérico" y hasta deslavazado.

2. APARTADO TÉCNICO

2.1 PERSONAJES

DRAGON'S DOGMA



El modelado de los personajes de *Dragon's Dogma* no pasa de correcto. Tal vez sea por la abrumadora cantidad de personajes que nos encontraremos en nuestros viajes (y con los que podremos interactuar) y la gran variedad de peones que podemos elegir para que nos acompañen (muchos creados por los propios jugadores), pero su acabado no es que sea sublime.

TESV: SKYRIM



El nuevo motor gráfico que Bethesda estrenó con *Skyrim* nos dejó personajes menos hieráticos y algo más expresivos que en títulos anteriores como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* o los dos últimos *Fallout*. Eso sí, si tenemos que comparar, están mejor acabados y lucen más nivel de detalle que los de *Dragon's Dogma*, pero tampoco puede decirse que sean sobresalientes...

» CONCLUSIÓN

Ninguno de los dos juegos destaca por la calidad de los modelos de los personajes ni por su expresividad, aunque si los comparamos, los de *TESV: Skyrim* están algo mejor.

2.2 ENEMIGOS

DRAGON'S DOGMA



Dragon's Dogma ofrece una extraña combinación entre criaturas de la mitología griega (como Grifos, Quimeras, Hidras, Arpías...) con enemigos más típicos (lobos, esqueletos... y por supuesto, el dragón que da nombre al juego). Una mezcla un tanto extraña, aunque muy variada (más de 40 enemigos menores y cerca de 20 de un tamaño más que considerable).

TESV: SKYRIM



Ofrece los enemigos típicos de los *TES* (y de este tipo de ambientaciones) como esqueletos, arañas gigantes, espectros... Con algunos otros nuevos "oriundos" de Skyrim (mamuts, gigantes, trolls de las nieves, dientes de sable, bandidos de varias razas autóctonas...) y por supuesto los dragones, los verdaderos protagonistas en lo que a elenco de enemigos se refiere.

» CONCLUSIÓN

***Skyrim* alterna los enemigos "típicos" con nuevos enemigos "autóctonos". *Dragon's Dogma* ofrece una mezcla un tanto extraña, pero su gran variedad es incuestionable.**

2.3 ESCENARIOS

DRAGON'S DOGMA



Dragon's Dogma abarca un enorme y variado mundo abierto con todo tipo de ambientes: bosques, playas, ciudades, zonas montañosas, oscuras cuevas donde no veremos nada si no llevamos una lámpara con su correspondiente carga de aceite... También ofrece un ciclo día/noche con enemigos propios y aún más peligrosos.

TESV: SKYRIM



En *Skyrim* lo que abundan son las heladas zonas montañosas, aunque tampoco faltan frondosos bosques, ni enormes ciudades cada una con sus tipos de arquitectura... Los escenarios son más variados en *Dragon's Dogma*, aunque en *Skyrim* tampoco echamos en falta más variedad, ya que están realmente bien hechos.

» CONCLUSIÓN

En *Dragon's Dogma* hay más variedad de ambientes, aunque en *Skyrim* no llegamos a cansarnos de sus parajes "norteños" que están mejor construidos que en *Dragon's Dogma*.

2.4 APARTADO SONORO

DRAGON'S DOGMA



El apartado sonoro de *Dragon's Dogma* es bastante irregular. Los efectos de sonido funcionan muy bien (en especial los que tienen que ver con los enemigos de gran tamaño) pero la banda sonora no nos ha gustado tanto. Algunos temas "chirrían" bastante y desde luego, si la comparemos con la BSO de *Skyrim* pierde por goleada...

TESV: SKYRIM



Épica no, lo siguiente. Sólo así podemos definir la excepcional banda sonora de Jeremy Soule, uno de los mejores trabajos de este compositor que trabaja en la saga desde *Morrowind*. La BSO es dinámica y los efectos de sonido funcionan. Y no nos cansamos de aplaudir su doblaje al castellano, una tarea titánica dada la magnitud del juego.

» CONCLUSIÓN

Los efectos sonoros de *Dragon's Dogma* funcionan bien, pero su banda sonora está muy por debajo de la de *Skyrim*, una de las mejores BSO que hemos escuchado en un juego de PS3.

3. CREACIÓN Y EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

3.1 EDITOR

DRAGON'S DOGMA



Podremos elegir entre tres clases de primeras (luchador, strider y mago). Más adelante podremos optar a 6 más (3 evoluciones de éstas o 3 fórmulas mixtas). No es que haya muchas clases, pero lo "básico" está cubierto. En cuanto a la apariencia, te abrumarán sus opciones: podemos elegir hasta su voz o el tamaño del busto...

TESV: SKYRIM



En *The Elder Scrolls V: Skyrim* podemos elegir el sexo y la raza de nuestro personaje de entre 10 opciones disponibles (nórdico, orco, guardia rojo, bretón, khajit, argoniano, imperial, alto elfo, elfo del bosque o elfo oscuro). Por supuesto, cada una tiene sus características y sus bonificaciones. Muy bien también en este apartado.

» CONCLUSIÓN

Ambos juegos tienen puntos muy a favor en este apartado. *Skyrim* ofrece más clases y abiertas de primeras, pero *DD* tiene unas opciones de personalización muy superiores.

3.2 EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

DRAGON'S DOGMA



Con la experiencia subiremos de nivel y podremos gastar puntos en comprar nuevas habilidades. También podremos evolucionar nuestra clase (a guerrero, ranger o hechicero...) u optar a una clase híbrida (asesino, arquero mágico o caballero místico). Y también podremos evolucionar a nuestro "peón principal".

TESV: SKYRIM



En *Skyrim* no hay clases como tales. Desde el principio podemos optar a todas las habilidades (hay un total de 18: armas a una mano, a dos manos, herrería, discreción, elocuencia...) Y, sencillamente, somos los que hacemos, es decir, cuanto más uses una habilidad, más mejorarás en esa habilidad. Un sistema sencillo y eficaz.

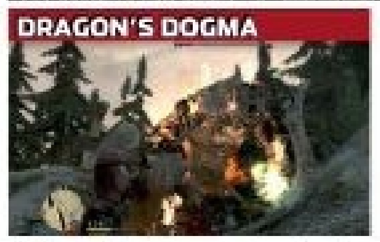
» CONCLUSIÓN

El sistema de evolución de nuestro personaje es *Skyrim* es tan natural, lógico y eficaz que nos preguntamos por qué nadie lo ha utilizado antes... El de *DD* es algo más farragoso.

4. DESARROLLO Y COMBATE

4.1 MISIONES Y LIBERTAD

DRAGON'S DOGMA



Desde casi el principio tenemos el mundo abierto para ir a donde queramos desarrollando la misión principal o las múltiples tareas secundarias que nos propondrán los PNJ o los tablones de anuncios. Muchas veces no queda clara cual es la misión principal en la "vorágine" de misiones y a veces el mapa no deja claro ni la dirección ni los objetivos. Es fácil perderse.

TESV: SKYRIM



Al igual que *DD*, también ofrece un enorme mundo para explorar con libertad y muchísimas misiones. Pero en *Skyrim* todo está mejor ordenado y tanto el mapa como la brújula funcionan mejor que en *DD*. Los viajes se hacen más llevaderos si vas a lomos de un caballo y "viajar rápido" se hace de forma más eficaz (en *DD* hay que usar unas piedras; si no tienes, a "patear").

» CONCLUSIÓN

En ambos juegos hay muchísimas misiones y toda la libertad para elegir su orden. Pero en *Skyrim* todo aparece más ordenado. *DD* no ofrece monturas y "viajar rápido" es más rollo.

4.2 SISTEMA DE COMBATE

DRAGON'S DOGMA



El sistema de combate es uno de los puntos fuertes de *Dragon's Dogma*. Con 3 botones de ataque, posibilidad de alternar entre arma principal y secundaria, ataques especiales asignables a ciertos botones, posibilidad de subirnos encima de los enemigos más grandes... A lo que hay que sumar las posibilidades tácticas de los peones. Lástima que la cámara a veces falle...

TESV: SKYRIM



Podemos alternar entre vista subjetiva y tercera persona. Podemos usar las dos manos y podemos asignar lo que queramos a cada mano (espada y escudo; dos armas; un arma a dos manos; arma y hechizo). A todo ello hay que sumar las habilidades especiales de cada raza, los "gritos" y diversas mejoras con respecto a *Oblivion* (como el uso del arco). Un gran sistema.

» CONCLUSIÓN

Aunque son muy diferentes, ambos juegos cuentan con un sistema de combate profundo, personalizable y repleto de opciones. Merecido punto para los dos en este sentido.

4.3 ALIADOS

DRAGON'S DOGMA

En *Dragon's Dogma* siempre nos acompañarán 3 peones. El peón principal nos lo haremos a nuestra medida. Los otros dos los "contrataremos", eligiendo entre algunos que veamos por ahí o incluso contratando al de otros jugadores. Los dos últimos podemos cambiarlos en todo momento. Podemos darles sencillas órdenes y establecer patrones de ataque. Su IA es irregular.

TESV: SKYRIM



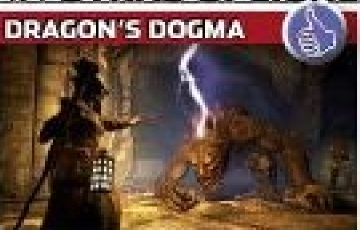
Lo que en *Dragon's Dogma* es un pilar, en *Skyrim* no es más que un complemento, una opción más. Podremos contratar los servicios de un aliado (o, realizando ciertas misiones, se nos une de forma automática) y darle sencillas órdenes, intercambiar objetos con él (o sea, usarle como "mulo de carga"). Su IA tampoco es perfecta pero no nos obligan a "padecerla".

» CONCLUSIÓN

En ambos juegos podemos contar con aliados controlados por la consola a los que dar órdenes, aunque en *Skyrim* es opcional mientras que en *DD* es uno de los pilares del juego.

4.4 OTRAS OPCIONES Y EXTRAS

DRAGON'S DOGMA



DD ofrece curiosas opciones como capturar una pantalla para luego compartirla en Facebook... *Así* podremos promocionar a nuestro peón para que otros jugadores lo usen (y nos traiga cosas). Lo que *sí* echamos en falta es el multijugador. Su desarrollo a lo *Monster Hunter* lo pide a gritos... Otro extra que incluye es el acceso a la demo de *Resident Evil 6* (para cuando esté disponible).

TESV: SKYRIM



De momento, el único extra confirmado para *Skyrim* es su primer DLC, llamado Dawnguard. Nada más se sabe sobre este contenido que llegará primero a 360 (en verano) y más tarde a PS3 y PC (la fecha aún está por determinar). Los rumores apuntan a que habrá una nueva raza (los elfos de las nieves) y nuevas armas (como la ballesta) pero aún no está confirmado.

» CONCLUSIÓN

Dragon's Dogma presenta unas curiosas opciones que tienen que ver con las redes sociales, aunque nos deja con las ganas de un multijugador. *Skyrim* tendrá DLC pero sin fecha en PS3.



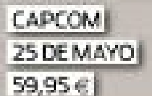
CONCLUSIONES

Ambos juegos tienen muchos puntos en común más allá de lucir los dos un dragón sobre fondo oscuro en sus respectivas carátulas. Son dos juegos de rol enormes, pero creemos que *Skyrim* es superior.

Con sus "bugs" y sus problemas de "cuelgues" (que no terminan de solucionarse en PS3), seguimos pensando que *Skyrim* es el mejor juego de rol de PS3, al menos con ambientación de "espada y brujería". Largo, épico, con multitud de cosas para hacer y tan sencillo o complicado como tú lo quieras hacer, nos atrevemos a decir que es un juego de rol que enganchará incluso a los que no suelen disfrutar con este género.

Dragon's Dogma también es un juego enorme, que también cuenta con muchos aciertos como un amplísimo mapeado para explorar con libertad. Con argumentos parecidos, desarrollo y duración similares y dragones de por medio, ¿qué hace que *Skyrim* sea superior a *Dragon's Dogma*? Pues para empezar técnicamente *DD* es inferior. Sus gráficos no son impactantes (con fallos como "clipping") y no está doblado al castellano. Es menos épico (la historia tiene sus caídas de ritmo) y su irregular BSO no ayuda. Y su piedra angular, el sistema de peones, no acaba de funcionar bien debido a la irregular IA de estos aliados. Para colmo, su desarrollo y sus paralelismos con los *Monster Hunter* pide a gritos un multijugador que no ofrece...







BETHESDA
YA DISPONIBLE
69,95 €

		DRAGON'S DOGMA		TESV: SKYRIM	
AMBIENTACIÓN	Tipo de ambientación	MB	Ambientación fantástica y medieval, aunque con toques mitológicos.	E	Espada y brujería en estado puro. Como los otros *TES* pero con dragones.
	Argumento principal	MB	Nuestro objetivo final será acabar con un dragón...	MB	Nuestro objetivo final será acabar con un dragón... también en *Skyrim*.
	El Héroe	MB	Un "elegido" cuyo corazón es devorado por el dragón y vive para contarlo.	E	Otro "elegido", Dovahkiin, con sangre de dragón y más carismático.
	Diseño de enemigos	MB	Son variados, aunque chirría un poco tanta criatura mitológica, ¿no?	E	Los clásicos de los *TES* más dragones y criaturas oriundas de *Skyrim*.
	Valoración	MB	Aunque nos chirrían algunas "japonesadas", está bien ambientado.	E	La ambientación de *Skyrim* es BRUTAL. Te envuelve desde el principio.
ASPECTOS TÉCNICOS	Personajes	B	Son variados, aunque su modelado y detalle no impresiona.	B	Mejor que los de *Oblivion* y que los de *DD*, pero tampoco deslumbran.
	Enemigos	MB	Están bien acabados, aunque sólo destacan los enemigos grandes.	MB	Bugs aparte, no tenemos nada que objetar en este sentido.
	Animaciones	MB	Molan algunas, como las que veremos al trepar por los bichos.	MB	Cumplen a la perfección con su cometido, aunque sin muchos alardes.
	Escenarios	B	Bien, aunque con defectos como mucho "popping" y un "clipping" brutal.	MB	Tiene también algo de popping, pero son más sólidos que los de *DD*.
	Banda sonora	B	Cumple, aunque es bastante irregular. Algunos temas "no pegan".	E	Es una de las mejores bandas sonoras de esta generación. Así de claro.
	Efectos sonoros	MB	Funcionan muy bien, sobre todo los rugidos de los bichos grandes.	MB	Tampoco podemos ponerle pegas de importancia en este apartado.
	Voces	B	Voces en inglés, aunque lo disculpamos por el tamaño del juego...	E	... o no. *Skyrim* tiene tantas líneas de diálogo o más, y está doblado.
	Valoración	MB	Técnicamente, *Dragon's Dogma* cumple aunque con algunos fallos...	MB	Sin ser perfecto (tiene sus bugs), *Skyrim* está mejor acabado que *DD*.
CREACIÓN Y EVOLUCIÓN	Editor de personaje	E	Las opciones de personalización son realmente profundas.	MB	Ofrece un total de 10 razas, aunque con menos "pijaditas" que en *DD*.
	Clases de personaje	MB	Ofrece tres clases de primeras, y otras seis disponibles más adelante.	MB	No hay clases. Serás mago si haces mucha magia, arquero si usas arco...
	Evolución de habilidades	MB	Gastaremos puntos en nuevas habilidades que nos harán crecer.	E	Sólo puedes evolucionar las habilidades que uses. Es lo lógico, ¿no?
	Armas	MB	Podremos manejar un variado arsenal y potenciarlo.	MB	Usaremos la forja para crear nuestras armas. Podremos encantarlas.
	Otros objetos	MB	También podremos crear objetos a partir de materias primas.	E	Podemos mejorar protecciones, se puede cocinar, hacer venenos...
	Recolección de materias primas	MB	Podemos recolectar distintas materias primas o comprarlas.	E	Podemos recolectar plantas, cazar para obtener pieles, ir a la mina...
	Valoración	MB	Grandes opciones de personalización y creación y mejora de objetos.	E	Muy completo en todo, pero nos quedamos con el sistema de evolución.
DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE	Misión principal	MB	La trama principal tiene caídas de ritmo, diluyéndose en ciertas misiones.	E	La trama no pierde ritmo en ningún momento y te tiene enganchado.
	Tareas secundarias	E	Entre las misiones principales y éstas hay unas 400. Casi "ná"...	E	Distintas subtramas, misiones de los gremios, tareas aleatorias...
	Amplitud de escenarios	E	*Dragon's Dogma* ofrece un enorme mundo abierto	E	*Skyrim* también ofrece un mundo de extraordinarias proporciones.
	Libertad de movimientos	E	Podemos ir a donde queramos prácticamente desde el principio.	E	Podemos jugar decenas de horas sin avanzar nada en la trama principal.
	Ciudades y pueblos	MB	Una gran ciudad y varias poblaciones donde hallar misiones, comprar...	E	5 ciudades (cada una con sus peculiaridades) y 20 pueblos más pequeños
	Mazmorras	MB	Muchas mazmorras en las que necesitarás la lámpara o no verás nada.	E	Unas 120 mazmorras, de distintos tipos y hechas "artesanalmente".
	Sistema de combate	E	En tiempo real, personalizable y repleto de alternativas. De lo mejor.	E	Tienes dos manos y de ti depende cómo usarlas. Sencillo y eficaz.
	Armas principales y secundarias	E	Arma principal y secundaria se alternan con sólo pulsar un botón.	MB	Podemos poner una en cada mano o si no, usar el sistema de "atajos".
	Interacción con aliados	B	Podemos dar órdenes sencillas y establecer patrones. Su IA es irregular.	B	Podremos ir acompañados de un aliado y darle órdenes. No es obligatorio.
	Recursos contra enemigos grandes	MB	Podemos subirnos encima de los enemigos más grandes y atacarles.	E	Los gritos Thu'um nos concederán alucinantes poderes.
	Inventario/Sistema de menús	MB	Al principio cuesta encontrar ciertos objetos, pero te acostumbras.	MB	Una vez te acostumbras, funciona. Falla la organización de objetos.
	Mapas/Brújula	B	Puede que seamos torpes, pero a veces cuesta dar con el objetivo.	MB	Claro, conciso y con la información bien ordenada. Una delicia, vamos.
	Otras opciones y extras	MB	Podemos capturar pantallas y subirlas a facebook, promocionarnos...	B	*Skyrim* no ofrece extras equiparables, aunque tampoco le hace falta.
	Duración	E	Más de 100 horas de juego, aunque muchas a costa de "patear"...	E	Duración equiparable, aunque a nosotros éste nos parece más divertido.
	DLC futuros	B	De momento no hay ninguno anunciado... ¿Tal vez le metan multijugador?	MB	Se acaba de anunciar el primero, *Dawnguard*, pero aún sin fecha en PS3.
	Valoración	MB	Mucha duración y gran sistema de combate son sus mejores armas.	E	El desarrollo de *Skyrim* es igual de duradero pero más épico y divertido.
	TOTAL	MB	Un RPG con aciertos y algunos fallos que le impiden llegar más alto.	E	Un juego de rol capaz de enamorar incluso a los que no les gusta el rol...

UNA NUEVA FORMA DE **JUGAR** EN TIEMPOS DE CRISIS

F2P

Cómo jugar GRATIS sin soltar un solo euro

Hasta ahora, el negocio del videojuego sólo conocía un camino: pagas y juegas. Así ha sido desde las máquinas recreativas, las primeras consolas domésticas, los ordenadores personales y sus juegos en casete, disquete o CD... Si querías jugar tenías que pagar por una partida o un soporte físico. Pero desde finales de los 90 los desarrolladores han estado explorando nuevas vías de negocio, en parte para combatir la piratería y en parte para aprovechar Internet y sus posibles usos. Así aparecieron los juegos con suscripción (pagas una cuota mensual para acceder a los servidores del juego) o los llamados F2P (o Free To Play, juega gratis). Muchos de los juegos con cuota al final han tenido que cambiar al modelo F2P por falta de usuarios y cada vez se están extendiendo más en el mundo de PC. ¿Y cómo ganan dinero los creadores del juego? Pues a través de publicidad en el juego o la venta directa de ítems (armas, accesorios...) que amplían sus opciones. En muchos casos existe también un modelo intermedio entre el F2P y las cuotas, que se llama "Freemium": puedes jugar gratis, pero pagando una cuota mensual accedes a un servicio Premium que te da ciertas ventajas y mejoras, como acceder a los DLC sin coste.

En consola hemos tenido que esperar hasta 2011 para poder encontrar los primeros ejemplos: *DC Universe Online* o *Free Realms*. En ambos te descargas el "cliente" o instalador desde PS Store, y tras ejecutarlo, se descarga el juego y las actualizaciones necesarias... En el caso de *DC Universe Online* son más de 10 gigas y lleva su tiempo, pero tras terminar puedes jugar sin restricciones de ningún tipo, salvo que tendrás un inventario limitado (como la capacidad para acumular dinero) y no podrás crear más de un personaje. Si quieres mejorar estos y otros aspectos puedes aflojar la "mosca" para acceder a los servicios "Premium" (por 5 € al mes puedes crear más personajes y aumenta el límite de dinero acumulable) y "Legendary", con el que accedes a todo el DLC, ranuras para 15 personajes, 80 huecos en el inventario o creas ligas de héroes sin límite (15€/mes).

Y no son los únicos ejemplos, en los próximos meses llegarán mas juegos F2P a PS3 (como *Dust 514* o, posiblemente, *Defiance*), lo que sin duda es una muy buena noticia dados los tiempos que corren. E incluso Vita ya ha recibido su primer título F2P y tiene otro en camino, de los que también damos cuenta en estas páginas...





■ *DUST 514* será un shooter subjetivo interrelacionado con *EVE Online*. Las acciones del juego de PC afectarán a *DUST 514*... y también a la inversa.

PS3 | CCP | SHOOTER | OTOÑO

DUST 514

EVE Online es un popular juego masivo online de PC que dentro de muy poco va a "extender" sus tentáculos a PS3, en forma de shooter masivo gratuito...

La conquista espacial, el control y explotación de los planetas de la galaxia es el eje central de *EVE Online*, un popular MMO de pago para PC que dentro de poco va a tener un "spin off" para PS3, con el que además estará interrelacionado. Así, en *DUST 514* seremos un mercenario "inmortal" que, desde una perspectiva subjetiva, participará en batallas (de hasta 48 jugadores) para controlar los distintos distritos de cada planeta. Si tenemos en cuenta que habrá más de 7000 planetas os podéis hacer una idea del enorme terreno de juego que tendremos ante nosotros...
Lo original del asunto es que participaremos en las mismas batallas que se estén librando en *EVE Online*, sólo que los jugadores de PC las verán "desde arriba", desde el espacio (y podrán lanzarnos misilazos y otras molestias) y nuestras acciones en tierra, como conquistar un determinado planeta, afectarán a lo que pasa "arriba". Además, los campos de batalla serán dinámicos, es decir, presentarán cambios cada vez que los visitemos, como la ubicación de las infraestructuras (como el nodo de comandancia, desde el que podremos realizar diferentes acciones).
A este atractivo desarrollo hay que añadir numerosas opciones de personalización de nuestro mercenario (clase, apariencia, armas...), así como la posibilidad de manejar vehículos o crear alianzas con otros grupos de jugadores.
Pero, sin duda alguna, lo mejor de todo es que podremos descargar *DUST 514* desde PS Store sin coste alguno, siendo así el tercer juego de este tipo que veremos en PS3 en el último año. Esperemos que funcione bien para que sea todo un éxito...

NOS PUEDEN HACER PAGAR POR...

Sus creadores aún no han confirmado por qué características nos pueden cobrar, pero nosotros apostamos por estas:
- Acceder a determinadas armas y equipo.
- Todo el contenido adicional o DLC.
- Ranuras para nuevos personajes.
- Ampliaciones de inventario.
- Vehículos.

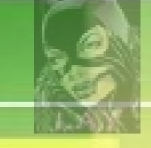


■ Los escenarios serán dinámicos y lucirán cambios entre batallas, como la ubicación de algunos edificios. Y habrá vehículos...



¿DE DÓNDE PROCEDE?

De *EVE Online*, un juego de rol multijugador masivo de PC con ambientación espacial que acaba de cumplir 9 años de vida. En él nos aguarda un universo en expansión (más de 7000 planetas), un completo sistema económico, político y bélico... y miles de jugadores. Eso sí, tiene cuotas mensuales.





La trama nos contará cómo cientos de naves, al más puro estilo arca de Noé, caen sobre la Tierra con flora y fauna alien.



Defiance será un juego de acción en tercera persona masivo online, en el que nos aliaremos con otros jugadores para superar misiones...

PS3 | TRION WORLDS | SHOOTER | 2012

DEFIANCE

Los videojuegos han inspirado novelas, películas, cómics... pero ni una sola serie de TV de imagen real. Pero tranquilos, que en 2012 esto va a cambiar.

Mitad serie de televisión del canal SyFy, mitad juego de acción multijugador masivo online de corte futurista, *Defiance* es el nuevo proyecto de Trion Worlds, los responsables de algunos renombrados juegos MMO de PC, como *End of Nations* (F2P) o *Rift* (con cuota mensual). Y ambos títulos, serie de TV y juego, se retroalimentarán, afectarán y evolucionarán juntos, en formas que aún no han sido desveladas por Trion Worlds. *Defiance* tomará como punto de partida un interesante argumento: en una alejada parte de la galaxia, un grupo de especies alienígenas al borde de la extinción decide enviar sus propias "arcas de Noé" con especímenes de flora y fauna a un planeta abandonado. El problema es que el planeta no está abandonado: es la Tierra. Pronto los humanos se organizan para plantar cara a esta amenaza, que les obligará a luchar contra horribles criaturas que nunca antes habían visto (de hecho, al crear a nuestro personaje podremos optar entre humanos y alienígenas).

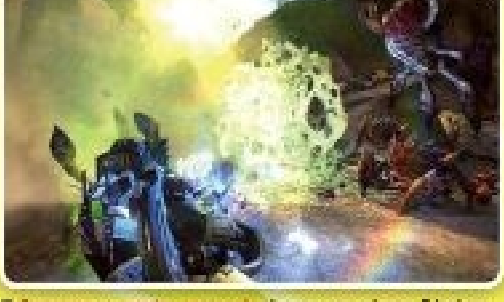
A grandes rasgos, *Defiance* tomará prestados algunos elementos de los juegos de rol (como la estructura por Quests o misiones) pero será un juego de acción en tercera persona, en un mundo persistente, donde podremos coincidir con miles de jugadores al mismo tiempo para abordar misiones repletas de acción y enemigos.

Tras ponernos en contacto con sus creadores, aún no han confirmado el modelo de negocio por el que apostará *Defiance*, pero viendo cómo está el "patio" en consola, nosotros apostaríamos a que o bien será un F2P (puede que incluso tras correr la misma suerte que *DC Universe Online* y sus cuotas) o, en su defecto, permitirá jugar sin restricciones hasta alcanzar cierto nivel, como hemos visto hace poco con el multijugador de *Killzone 3*...

NOS PUEDEN HACER PAGAR POR...

Sus creadores aún no han confirmado por qué características nos pueden cobrar, pero nosotros apostamos por estas:

- Puede ser gratis hasta ciertos niveles, y si queremos seguir subiendo de nivel, tendremos que pagar (aún no confirmado).
- Acceso a el nuevo contenido descargable.
- Armas y mejoras en el equipo.



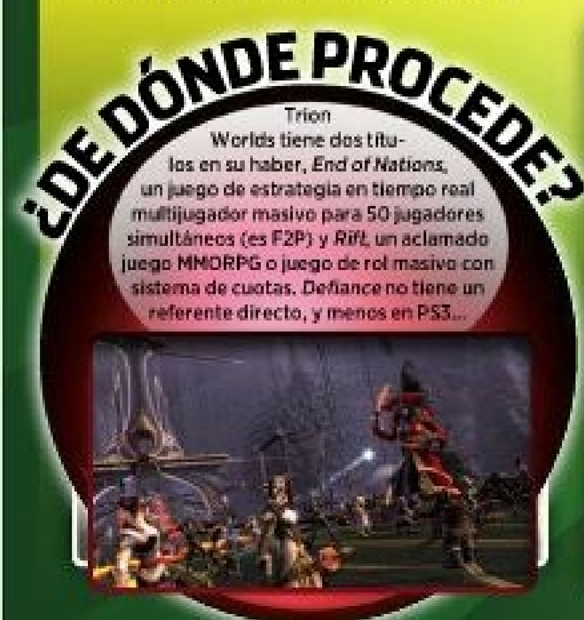
Crearemos a nuestro personaje al comenzar a jugar. E incluso hasta podremos elegir si queremos jugar con los alienígenas...



Defiance será también una serie de TV de SyFy. Lo que pase en la serie afectará al mundo del juego y, por supuesto, viceversa.

¿DE DÓNDE PROCEDE?

Trion Worlds tiene dos títulos en su haber, *End of Nations*, un juego de estrategia en tiempo real multijugador masivo para 50 jugadores simultáneos (es F2P) y *Rift*, un aclamado juego MMORPG o juego de rol masivo con sistema de cuotas. *Defiance* no tiene un referente directo, y menos en PS3...





Y también en Vita...

TRIALS OF MONTEZUMA

Unir tres diamantes iguales, animales o piezas del mismo color es algo que venimos haciendo desde los 90... Pero ahora sin tener que pagar nada de nada.

PS VITA | ALAWAR | PUZZLE | YA DISPONIBLE

Títulos como *Bejeweled* han dado una vuelta de tuerca más a los puzzles o juegos de habilidad en los que debemos unir piezas del mismo color en grupos de tres. Y hace poco más de un mes llegó a la tienda PS el primer juego F2P de este tipo para Vita, *Trials of Montezuma*. En él la mecánica es la conocida: debemos unir tres joyas del mismo color para que desaparezcan. Si juntamos 4 ó más, se formarán nuevas joyas con poderes extra, como explosiones que destrozan las joyas anexas. Además, vamos ganando cristales, con los que compramos mejoras. Pues bien, *TOM* ofrece este esquema en unas partidas rápidas, limitadas por tiempo y vidas. Cuando se nos acaban las vidas, podemos esperar a que se rellenen o comprar más vidas por 0,99 €.



Unir piezas del mismo color es el objetivo de este sencillo puzzle, que limita el tiempo de juego con un sistema de vidas.



Con los cristales ganados, o comprados, podemos adquirir habilidades extra de un uso, como multiplicar por 2 la puntuación.

PODEMOS PAGAR POR...

Es el único juego F2P de Vita que ya está disponible y cobran por estos elementos:
- Añadir vidas a nuestro contador (0,99 €).
- 3000 cristales (2,99 €)
- 15000 cristales (6,99 €)
- 30000 cristales (9,99 €)

PHANTASY STAR ONLINE 2

Con su primer *PSO* para Dreamcast en el año 2000, SEGA fue pionera en el rol online para consola. Una década después quieren serlo del rol "Free To Play"...

PS VITA | SEGA | ROL DE ACCIÓN | 2013

Cumplir misiones repletas de acción en compañía de tres amigos por Internet es algo que, hoy en día, es lo más normal del mundo. Pero hace 12 años, cuando SEGA lanzó el primer *Phantasy Star Online*, no. Y el año que viene van a volver a innovar ofreciendo ese mismo concepto de juego, cooperar con 3 amigos usando todo tipo de armamento futurista para cumplir misiones, pero desde una perspectiva F2P o Free To Play. Así, todas las misiones estarán disponibles sin coste, y el juego se "mantendrá" gracias a las microtransacciones (armas o equipo por las que se podrá pagar). Eso sí, desde SEGA insisten en que el jugador podrá completar el juego sin soltar un duro, y que los items que habrá a la venta serán opcionales, no imprescindibles. Otro buen añadido para Vita.



PSO2 será un juego de rol acción en el que cooperaremos con 3 jugadores para cumplir misiones. Tendrá micropagos opcionales...

PSO2 permitirá el juego cruzado entre PC y PS Vita, o usar tu personaje indistintamente en una u otra plataforma.

NOS PUEDEN HACER PAGAR POR...

Aún no se han confirmado los elementos que serán de pago, pero apostamos por:
- Ampliar el inventario o el límite de dinero que podemos acumular.
- Armas y equipo.
- Packs de misiones extra.

Ya en PSN

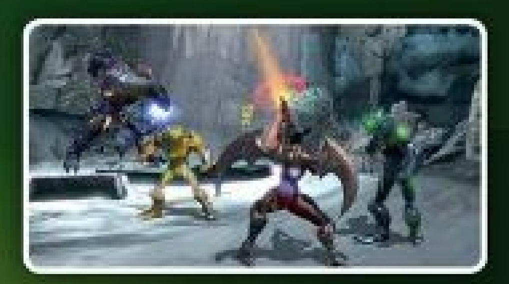
PS3 | SOE | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE

DC Universe Online

Empezó siendo un juego con suscripción mensual, pero desde octubre del año pasado se puede jugar gratis. Es un juego de rol de acción, más cerca del beat'em up, en el que creamos a un superhéroe de cero y recorremos el universo DC solos o en compañía cumpliendo misiones. Podemos crear alianzas, enfrentarnos a otros jugadores... Hay elementos de pago.



Jugamos con un héroe nuevo creado por nosotros, y en el camino lucharemos con (o contra) Superman, Catwoman...



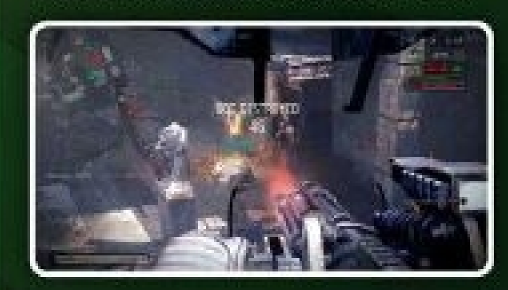
PS3 | SONY | SHOOTER | YA DISPONIBLE

Killzone 3

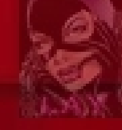
Desde el mes de febrero, también puedes descargar desde PSN el multijugador de *KZ3* y jugar sin coste hasta alcanzar la clase Sargento I. A partir de ahí, si quieres desbloquear el resto de ventajas y progresar en el juego, tendrás que soltar 15 € del ala, una cantidad ajustada si pensamos que incluye todo el DLC que salió para los modos online de *KZ3*...



Solo hay una restricción, y es que solo puedes alcanzar el rango Sargento I. Más allá de eso no desbloquearás nada.







HÉROES DE **JUEGOS** QUE DAN EL SALTO AL **PAPEL**

NOVELAS SOBRE VIDEOJUEGOS

Muchos juegos alcanzan tal éxito que sus personajes continúan sus aventuras en las páginas de una o varias novelas. Te descubrimos las más importantes que se han editado en España.



14 JOHN SHIRLEY

Sullivan asintió, temblando. A veces, el Gran Hombre podía transmitir el poder de sus convicciones íntimas, casi como un relámpago transmitiendo una gran cantidad de electricidad. Había una fuerza innegable a su alrededor...

Tras un momento, el Gran Hombre miró a Sullivan con curiosidad, como si se preguntara si podía confiar en él. Finalmente, su jefe dijo:

—Me he decidido, Sullivan. Seguiré adelante con un proyecto con el que he estado jugando. Ya no será un juego, será una gloriosa realidad. Comprende un gran riesgo, pero debe hacerse. Y será mejor que lo sepas ahora: hacerlo realidad quizá me cueste hasta el último centavo que tengo...

Sullivan parpadeó. ¿Hasta el último centavo? ¿A qué extremo iba a llegar su jefe?

El Gran Hombre se rió, evidentemente disfrutando del asombro de Sullivan.

—¡Sí, sí! Al principio era un experimento. Poco más que una hipótesis, un juego. Ya tengo los esquemas para una versión más pequeña, pero podría ser más grande. ¡Mucho más grande! Es la solución a un problema gigante.

—¿El problema de los sindicatos? —preguntó Sullivan, sorprendido.

BIOSHOCK: RAPTURE 15

Quiero decir... esta noche. Si tengo que deshacerme de las huelgas, será mejor que me marche a primera hora...

—Sí, sí, ve a descansar. Pero yo no descansaré esta noche. Debo planificar...

Dicho eso, Andrew Ryan se apartó de la ventana, cruzó la habitación y tiró las fotos. La destrucción de Hiroshima y Nagasaki patinó sobre la mesa de cristal.

Solo en la oficina a oscuras, Ryan se dejó caer sobre la silla de cuero y alargó la mano para coger el teléfono. Era el momento de llamar a Simon Wales, y darle permiso para continuar con la etapa siguiente.

Pero la mano planeó sobre el teléfono y después se retiró, temblando. Tenía que calmarse antes de llamar a Wales. Algo de lo que le había dicho a Sullivan había desenterrado un recuerdo doloroso y terriblemente vívido.

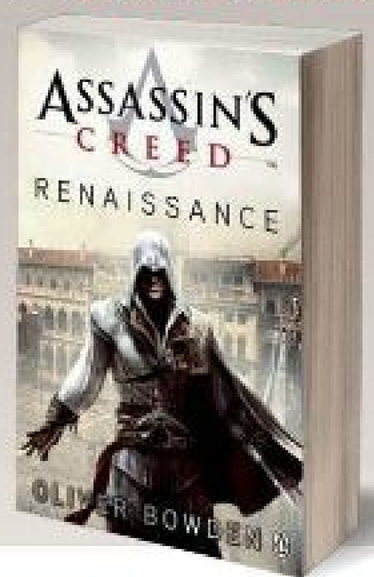
—Llegué de Rusia cuando era pequeño, en 1918. Los bolcheviques acababan de hacerse con el poder... Casi no salimos con vida...

Andrew Ryan no era su nombre, no entonces. Al llegar a Estados Unidos había americanizado su nombre. Su nombre de verdad era Andrei Rianofski...





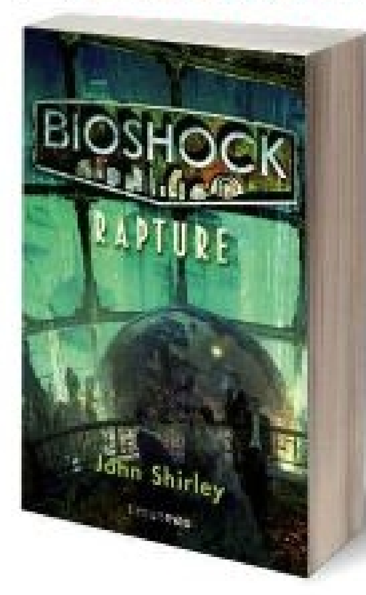
Serie Assassin's Creed



Autor: **Oliver Bowden**
Editorial: **La Esfera de los Libros**
Precio papel: **Entre 10 y 19 euros**
Precio electrónico: **Entre 4,99 y 9 euros**
Otros libros de la serie: **Hay 4 novelas, pero dos no han sido traducidas aún.**

Oliver Bowden repasa las principales aventuras de Ezio Auditore (y de Altair) en 4 libros, aunque en España sólo tenemos traducidos los dos primeros ("Renaissance" y "La Hermandad", el primero de ellos también en edición de bolsillo). Los otros dos ("The Secret Crusade" y "Revelations") podéis leerlos en inglés o esperar a que La Esfera de los Libros los traduzcan. Son bastante fieles al espíritu de *AC*.

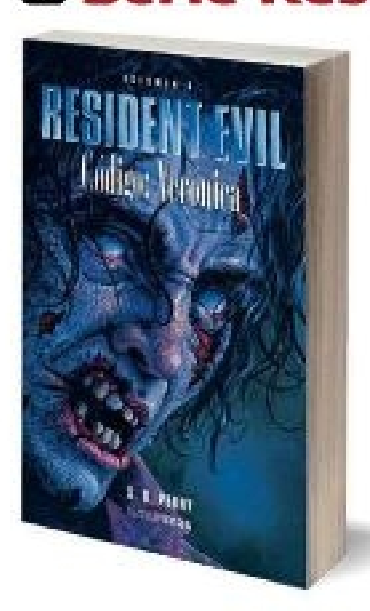
BioShock Rapture



Autor: **John Shirley**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **19 euros**
Precio electrónico: **12,99 euros**
Otros libros de la serie: **No**

John Shirley nos brinda una de las mejores novelas sobre videojuegos que hemos leído. No narra ninguno de los sucesos de los dos *BioShock* sino que actúa como precuela, centrándose en la creación de Rapture, la ciudad submarina que alberga los juegos. Así pues, descubriremos cómo Andrew Ryan creó una ciudad utópica libre de censura y de todo tipo de cortapisa moral para el desarrollo de las artes y las ciencias. El desenlace ya lo conoce-

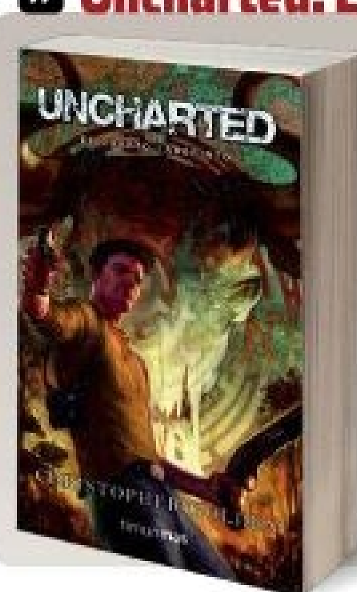
Serie Resident Evil



Autor: **S.D. Perry (y otros autores)**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **Entre 34 y 9,95 euros**
Precio electrónico: **No disponible**
Otros libros de la serie: **Hay 8 novelas en castellano sobre la serie.**

Timunmas explota las novelas de esta jugosa franquicia. Unas repasan la trama principal de la serie de la mano de los protagonistas de los juegos y otras narran nuevas maquinaciones de Umbrella, siempre con zombis de por medio. Su autora principal es S. D. Perry, una experta en novelizaciones de películas (como "Alien"). Timunmas ha lanzado una edición coleccionista que las recopila en dos volúmenes.

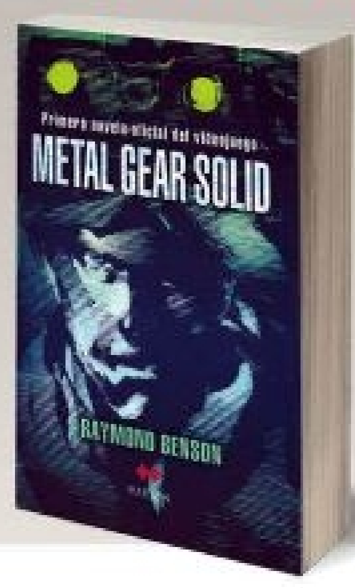
Uncharted: El Cuarto Laberinto



Autor: **Christopher Golden**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **18 euros**
Precio electrónico: **12,99 euros**
Otros libros de la serie: **No**

En 368 páginas "El Cuarto Laberinto" nos presenta una aventura nueva en la que Nathan Drake viaja a Nueva York para ayudar a su amigo Victor Sullivan a esclarecer la misteriosa muerte de un reputado arqueólogo. Sus pesquisas les llevarán a explorar antiguas excavaciones de Grecia y Egipto tras la pista de un mítico laberinto en cuyo interior se encuentra oculta la clave para obtener riqueza y poder ilimitados. Para fans de Drake.

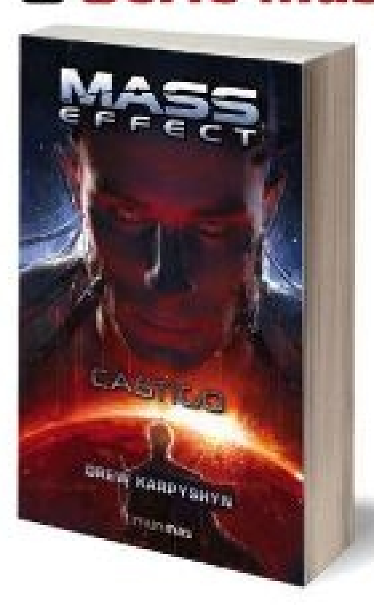
Metal Gear Solid



Autor: **Raymond Benson**
Editorial: **Marlow**
Precio papel: **18 euros**
Precio electrónico: **No disponible**
Otros libros de la serie: **La novelización de *MGS2* no llegó a salir en España.**

Con una de las peores ilustraciones del gran Yoji Shinkawa en la portada, Raymond Benson firma la novelización del primer *MGS*. Dicho autor también escribió la novela basada en *MGS2: Sons of Liberty*, pero de momento no ha salido en castellano. Benson está especializado en "literatura de espionaje" ya que también ha escrito nuevas aventuras de James Bond y las dos novelas de Splinter Cell...

Serie Mass Effect



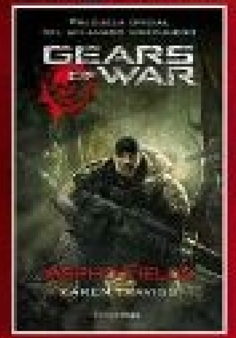
Autor: **Drew Karpyshyn**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **17 euros**
Precio electrónico: **4,99 euros**
Otros libros de la serie: **En total hay tres novelas en castellano y otra en inglés.**

El escritor canadiense Drew Karpyshin también ha participado en varios juegos de Bioware. Sus tres novelas ("Revelación", "Ascensión" y "Castigo") no son novelizaciones de los juegos. Narran otras historia que transcurren en este universo. La primera de ellas tiene lugar antes del primer juego y la última que ha salido, "Castigo", se desarrolla después de lo acaecido en *ME2*. Son un gran complemento para los juegos.

OTRAS NOVELAS MÁS ALLÁ DE PLAYSTATION

Aunque seamos "playmaníacos", no queríamos dejar fuera de este reportaje otros libros sobre juegos que no han salido en consolas de Sony.

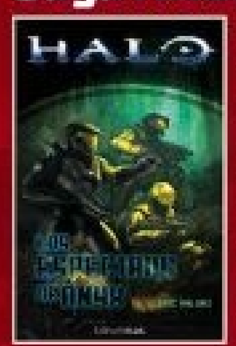
Saga Gears of War



Autor: **Karen Traviss**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **19,50**
Precio electrónico: **No disponible**

Esta autora ha firmado varios libros que narran historias completamente nuevas, aunque protagonizadas por Marcus y Dom, los héroes de la trilogía de Epic *Gears of War*, exclusiva de Xbox 360. De momento hay 3 en castellano.

Saga HALO



Autor: **Varios autores**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **18 euros**
Precio electrónico: **Varios**

Además de ser la "bandera" de Xbox, la serie *HALO* es una de las más prolíficas en lo que a novelas se refiere. Y la mayoría se han traducido al castellano. Todas cuentan historias nuevas sobre este universo, a cargo de distintos autores.

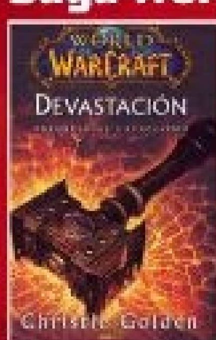
The Witcher El Último Deseo



Autor: **Andrzej Sapkowski**
Editorial: **Alamut**
Precio papel: **17,95 euros**
Precio electrónico: **No disponible**

Al final nos vamos a quedar con las ganas de ver en PS3 el grandioso juego de rol *The Witcher 2*. Pero al menos podemos consolarnos leyendo en castellano la primera de las novelas de este brujo errante deslenguado y cínico.

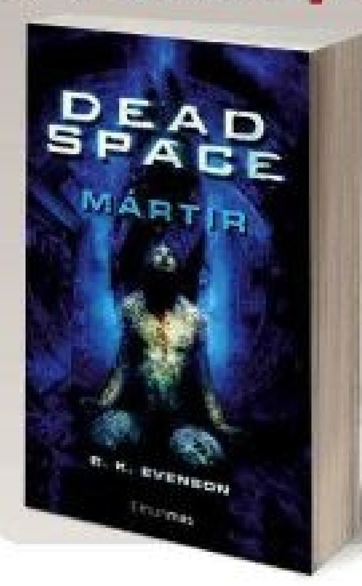
Saga World of Warcraft



Autor: **Christie Golden (y otros)**
Editorial: **Panini**
Precio papel: **Varios precios**
Precio electrónico: **Varios precios**

Junto con *HALO*, *World of Warcraft* es el otro juego que más novelas ha inspirado. La legión de fans de este popular MMORPG disfrutará con estas novelas, aunque si no conoces este universo pierden gran parte de su atractivo.

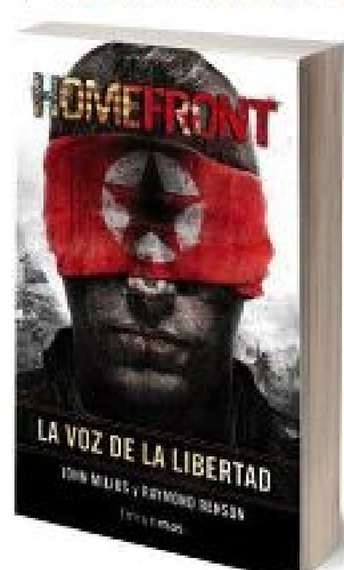
Dead Space: Mártir



Autor: **B.K. Evenson**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **18 euros**
Precio electrónico: **4,40 euros**
Otros libros de la serie: **No**

Dead Space: Mártir se ambienta años antes de los famosos survival horror de EA. En un tiempo en el que las empresas mineras han perdido miles de millones de dólares y muchísimas vidas humanas en una guerra sin sentido por el control y la explotación de la luna. Mientras tanto Michael Altman, un reputado geofísico que está llevando a cabo unas investigaciones en la península del Yucatán, hace un descubrimiento en el interior de un cráter. Algo pretérito se esconde en las profundidades, algo que no es de este mundo y que puede ser bueno para la humanidad... O no. Aunque no tenga mucho que ver con los juegos, es una novela que engancha de principio a fin y que gustará a los amantes de la literatura de terror.

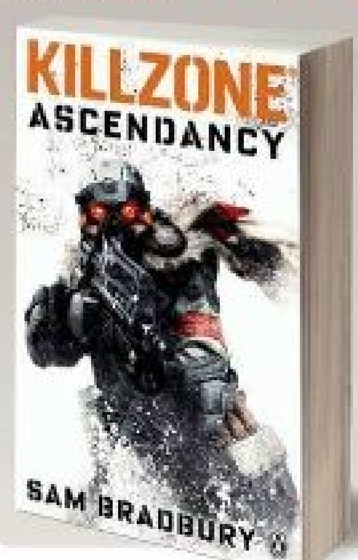
Homefront: La Voz de la Libertad



Autor: **John Milius y Raymond Benson**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **15 euros**
Precio electrónico: **12,99 euros**
Otros libros de la serie: **No**

El guionista y director de cine John Milius ("Apocalypse Now", "Conan El Bárbaro"...) dio forma al argumento del juego y también ha firmado la novela "La Voz de la Libertad" junto a Raymond Benson (un escritor que ha participado en otras novelizaciones de juegos, como la de *Metal Gear Solid*). La novela se ambienta en la misma época que el juego, con Estados Unidos invadido por Corea y nos presenta al reportero Ben Walker, que colaborará activamente con la "Resistencia" norteamericana, informándoles por radio de la posición del enemigo y jugándose el pellejo para conseguir valiosa información. El juego no tuvo mucha aceptación en nuestro país, pero si te gustó esta novela va por los mismos derroteros.

Killzone: Ascendancy



Autor: **Sam Bradbury**
Editorial: **La Esfera de los Libros**
Precio papel: **17 euros**
Precio electrónico: **4,95 euros**
Otros libros de la serie: **No**

En cerca de 300 páginas Sam Bradbury noveliza el videojuego *Killzone 3*, contando prácticamente la misma historia que vivimos en el juego, aunque aportando algunos detalles nuevos. Como recordaréis, el malvado dictador Visari ha caído pero este suceso no hace más que sembrar el caos en las filas de los Helghast, que en su último acto de violencia (nada menos que un ataque nuclear) deja muy diezmadas a las fuerzas de los ISA. Sev y Rico, los protagonistas del juego, deben completar su misión espalda contra y espalda y prácticamente sin apoyos. Lucharán hasta la muerte para mantener a raya al ejército helghast, en una historia trepidante pero, insistimos, muy parecida a la que vimos en *Killzone 3*.

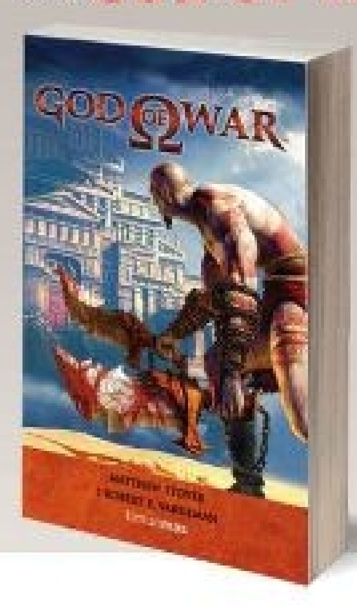
Dragon Age: El Trono Usurpado



Autor: **David Gaider**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **17 euros**
Precio electrónico: **8,99 euros**
Otros libros de la serie: **Hay más novelas de *Dragon Age* de este mismo autor, pero de momento sólo en inglés.**

"El Trono Usurpado" es, de momento, la única novela de *Dragon Age* traducida al castellano. Funciona como una precuela de *Dragon Age Origins* y en sus 400 páginas nos contará la historia de Maric, un joven príncipe que ve cómo su madre es asesinada, traicionada por sus hombres de confianza y cómo un tirano extranjero le arrebata lo que le corresponde por derecho: la corona del reino. Sin apenas aliados, deberá encontrar la manera de sobrevivir entre los traidores para después ganarse la confianza de su ejército, que le ayudará a recuperar su trono usurpado y devolverle la libertad a Ferelden. Todas las novelas son muy recomendables para los fans de los *Dragon Age*.

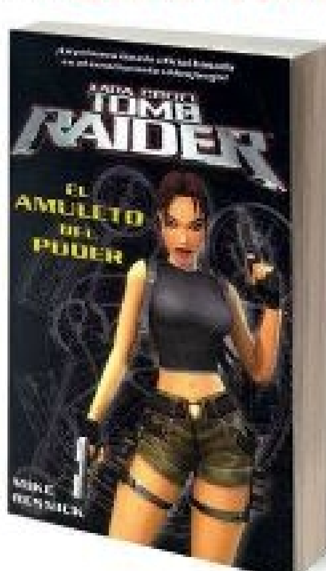
God of War



Autor: **Matthew Stover y Robert E. Vardeman**
Editorial: **Timunmas**
Precio papel: **17 euros**
Precio electrónico: **11,99 euros**
Otros libros de la serie: **No**

Esta novela se centra en la historia del primer *God of War*, aunque añadiendo más profundidad y detalles. Así pues, un atormentado Kratos recibe una misión suicida: acabar con Ares, el Dios de la Guerra. Como en el juego, armado con las Espadas del Caos y guiado por la diosa Atenea, el fantasma de Esparta iniciará una odisea que le llevará desde la ciudad de Atenas asolada por la guerra hasta el mismísimo Hades. Más de 200 páginas en una novelización que hará las delicias de los fanáticos de Kratos y que ahora que se ha anunciado *God of War Ascensión* para PS3, puede ser un buen momento para adquirirla. Y como pasa con otras muchas series de juegos, también hay cómic de *God of War*, por si os interesa.

Serie Tomb Raider



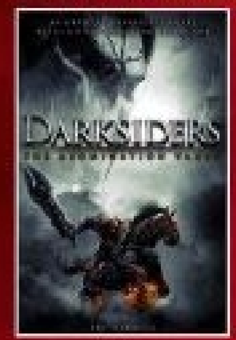
Autor: **Varios autores**
Editorial: **La Factoría de Ideas**
Precio papel: **9,95 euros**
Precio electrónico: **No disponible**
Otros libros de la serie: **Hay novelizaciones de las dos películas y tres novelas más, también traducidas al castellano.**

Los fans de *Tomb Raider* tienen tres novelas en castellano que cuentan otras tantas nuevas aventuras de nuestra cazatesoros favorita: "El Amuleto del Poder" (Mike Resnick), "El Culto Perdido" (E.E. Knight) y "El Hombre de Bronce" (James Alan Gardner). En la primera de ellas, Lara recorrerá Oriente Medio en busca del Amuleto de Mareish que concede increíbles poderes a su portador. En el segundo de los libros, Lara investigará un antiguo y maligno culto. Y en cuanto al "Hombre de Bronce", se trata de un enorme gólem al que la falta una pierna, lo que desatará una carrera por encontrarla. Eso sí, las tres novelas son antiguas y puede que os cueste encontrarlas.

LIBROS EN INGLÉS

Como suele pasar, hay muchos títulos que no han sido traducidos al castellano. Hemos elegido estos 4 ejemplos, pero hay más novelas de juegos que no han salido aquí de momento (como de *Final Fantasy*, *ICO*, *Borderlands*, *Crysis*...).

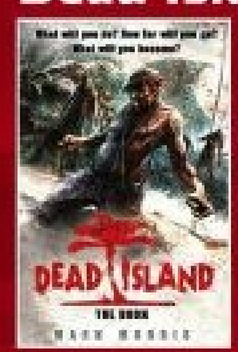
Darksiders The Abomination Vault



Autor: **Ari Marmell**
Editorial: **Del Rey**
Precio papel: **16 dólares**
Precio electrónico: **11.95 euros**

Aunque protagonizado por Guerra y Muerte, narra una historia nueva que transcurre antes de los eventos narrados en los dos *Darksiders*. Escrito en colaboración con los creadores de los juegos, saldrá en julio. Esperemos que llegue...

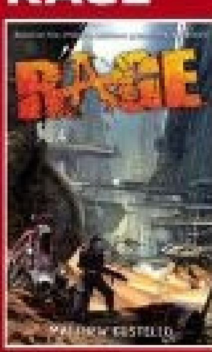
Dead Island



Autor: **Mark Morris**
Editorial: **Transworld**
Precio papel: **10 euros**
Precio electrónico: **2,49 euros**

El terror es el género en el que mejor se maneja Mark Morris. Por ello le encargaron escribir esta novela que narra cómo la paradisíaca isla tropical de Banoi acabó siendo un infierno lleno de muertos vivientes. A ver si lo traducen...

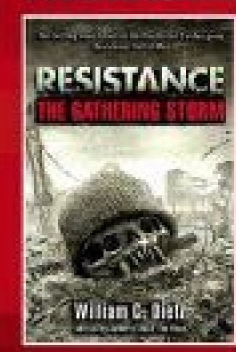
RAGE



Autor: **Matthew Costello**
Editorial: **Del Rey**
Precio papel: **19,95 euros**
Precio electrónico: **5,25 euros**

Matt Costello también estuvo presente a la hora de dar forma al guión del juego y por eso se encargó también de la novela que aporta más detalles sobre este mundo apocalíptico. Dudamos mucho que a estas alturas sea traducida.

Resistance



Autor: **William C. Dietz**
Editorial: **Del Rey**
Precio papel: **7,95 dólares**
Precio electrónico: **4,95 dólares**

Nathan Hale protagoniza también "The Gathering Storm", ambientada entre *Resistance: Fall of Man* y *Resistance 2*. Hay otra segunda novela, "A Hole in the Sky", también escrita por William C. Dietz, autor de novelas de *HALO*.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

Mándatus e-Mails a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Comprar ya o esperar

Me gustaría comprar *Resistance 3*, pero no sé si hacerlo ahora que está barato o esperarme por si sale alguna edición con todos los DLC incluidos, ¿lo veis factible?

@ Cristian Cabellos

Es posible que si el juego acaba apareciendo en Platinum se incluya el DLC, pero no sabemos realmente si hay planes para hacerlo. El precio actual ronda los 30€ en muchas tiendas, en tu mano está decidir si esperar y probar suerte, pero siendo los dos DLC exclusivamente multijugador te arriesgas a que el día que por fin lo compres ya no haya tanta gente online jugando.



Resistance 3 no está en Platinum y parece improbable que se lance otra versión en disco incluyendo el DLC.

Lo que sube, tiene que bajar

¿Cómo consigo el emblema de *MW3* que requiere caer desde 15 metros y sobrevivir?

@ Juan Andrés Luna

Hay varios sitios en los que se puede conseguir, pero en el mapa Seatown hay un patio cuadrado con un arco en uno de los lados y varias barcas. Si te tiras desde justo encima del arco al patio, desbloquearás ese desafío. En ese mismo mapa hay un pozo redondo, puedes tirarte dentro y también conseguir el desafío. Adiós.

El antecesor de Oblivion

¿Hay alguna posibilidad de que *The Elder Scrolls III: Morrowind* llegue a PS Store?

@ Jorge Villanueva

No parece muy probable. El juego apareció en 2002 para PC y la primera Xbox, y nunca ha llegado a otras plataformas. Por el momento Bethesda no parece estar interesada en sacar remasterizaciones HD de sus anteriores producciones, pero si sucumbiera a esa fiebre *Morrowind* podría ser un buen candidato...

PS3 también reproduce vídeo

¿Es bueno utilizar un sistema PS3 nada más que para mirar películas?

@ Alexandre Amoedo

No parece que sea perjudicial para la consola. Tanto si son películas compradas o alquiladas en el Store o que tengas almacenadas en un disco duro, como si se trata de algún DVD o Blu-ray, PS3 tiene potencia suficiente para reproducirlas, seguramente sin requerir tantos recursos como ejecutar un juego. Puedes estar tranquilo.



Usar PS3 como reproductor de vídeo no perjudica en nada a la consola.

Treasures of Montezuma de PS Vita es un juego gratuito: puedes descargarlo gratis, pero para acceder a ciertas ventajas deberás hacer pagos de 1 euro.

Gratis hasta cierto punto

En el juego de *The Treasures of Montezuma Blitz* de PS Vita ¿hay forma de conseguir más gemas sin gastarse dinero?

@ Andrés

Este juego es el primer "F2P" o "Free to Play" para Vita. Esto del "F2P" es algo relativamente común entre los juegos de PC, especialmente dentro de Facebook, y en Tablets y Smartphones. El juego es totalmente gratuito, pero para acceder a algunas opciones o ventajas es necesario gastar una pequeña cantidad de dinero. En este caso una recarga de vidas cuesta 0.99€, lo que permite jugar más tiempo sin esperar. No es imprescindible, pero sí eres impaciente...

Soldados de fortuna en paro

¿Existe la posibilidad de que se esté trabajando en la tercera parte de *Mercenaries*?

@ Néstor Rodríguez

Cosas más raras hemos visto, pero EA echó el cierre de Pandemic Studios al año de salir la segunda parte, cuando se rumoreaba que ya estaban trabajando en la tercera. Aunque la licencia pertenece a EA, sin Pandemic es difícil que salga.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Quién es quién es la creación de un videojuego?

En la ficha de *Mass Effect 3* me he fijado en lo de desarrollador y editor. Supongo que el desarrollador crea el juego, pero ¿quién lo financia y tiene la idea?

@ Alejandro Pérez-Valseca

Para simplificar las cosas, la compañía desarrolladora es la que se encarga de programar y diseñar el juego. Puede que la idea del juego haya sido suya o lo haga por encargo de la compañía editora del juego, que es normalmente quien financia el proyecto y a veces es la propietaria de la franquicia. Un ejemplo de esto sería la serie *Uncharted*: los creadores de la saga fueron Naughty Dog, que también se han encargado de desarrollar todos sus juegos en PS3. La propietaria de la franquicia es Sony, que financia el desarrollo, y para la versión de Vita asignó el proyecto a otro estudio interno, Bend Studio, aunque con la supervisión de Naughty Dog. No todos los desarrolladores son propiedad de un editor, por ejemplo Obsidian ha hecho juegos para Bethesda (*Fallout New Vegas*) y Square Enix (*Dungeon Siege III*); tampoco las ideas vienen siempre del editor: *Rage* era una idea de Id Software antes de que los comprara Bethesda, e inicialmente iba a ser un juego publicado por Electronic Arts...



El desarrollador es quien crea el juego y el editor quien lo financia. La idea puede ser de uno o de otro.



■ Dante's Inferno tiene muchos parecidos con *God of War*. Eso sí, cambiando la mitología clásica por el infierno soñado por Dante y con un desarrollo algo menos variado. Otras buena opción podría ser *Ninja Gaiden 3*.



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Existe un pack *inFamous 2* + *Festival of Blood*?

@ Cristian Cabellos

No, no hay pack que reúna los dos juegos, aunque *Festival of Blood* funciona como un juego totalmente independiente y cuesta 10€.

¿Hay algún modo de aprovechar los UMD en PSP Go y en PS Vita?

@ Carlangas

Sony anunció planes para ello cuando lanzó PSP Go pero no prosperaron. En PS Vita anunciaron "UMD Passport", una acción que se ha quedado sólo para Japón. Si quieres juegos de PSP en PS Vita, no queda otra que comprarlos en el Store.

¿Se sabe si va a salir *Obscure 3*?

@ Dani Puerto

Aunque todo es posible, sus creadores no han vuelto a la saga tras lanzar *Obscure: The Aftermath* para PSP en 2010.

¿Se puede pagar en el Store con PayPal?

@ Cristian Cabellos

Actualmente, solo puedes usar tarjeta de crédito o comprar una PSN card de 20€ o 50€ en una tienda y luego canjearla en el Store.

Mitología a un lado

Soy un gran fan de *God of War*. ¿Qué juegos me recomendáis en la misma onda?

@ Asier Colás

Es difícil negar que las aventuras de Kratos han dejado el listón muy alto, pero hasta que tengamos *GoW Ascensión* en nuestras manos, puedes aplacar tu sed de venganza digital con *Dante's Inferno*, que aunque tenga unos añitos es un discípulo bastante digno del espartano. También te pueden gustar el nuevo *Ninja Gaiden 3*, o la colección HD de la trilogía *Devil May Cry*.

Musicalidad compatible

Juego a *Rock Band 2* y con el código que compré en el Store pude pasar las canciones de *RB1* a *RB2*. Quiero bajarme más canciones de *RB1* y no sé si funcionarán en *RB2*...

@ Diego

Las canciones descargables originarias del primer *Rock Band* son compatibles con Rock Band 2, y viceversa. No pasa lo mismo con las canciones descargables de *Rock Band 3*, que no son compatibles con los dos juegos anteriores, algo que en parte podría deberse a que incluyen nuevas características, como armonías vocales o soporte para teclado.

¿Nueva edición de *Skyrim*?

Esta semana pensaba comprarme *Skyrim*, pero me dijeron que estaba agotadísimo en todas partes, que los creadores iban a hacer el juego otra vez pero con todos los bugs solucionados, y que iba a volver a salir a 70 eurazos, aunque supongo que será una actualización para los que ya lo tengan. ¿Sabéis cuándo puede salir esa versión mejorada?

@ Guillermo Curieses

Nos extrañaría mucho ver una reedición de *Skyrim* tan pronto, parece que la ruta elegida por Bethesda pasa por seguir publicando parches para ir arreglando los problemas, y naturalmente de modo gratuito. Otra cosa es que se relance como edición *GOTY* con todo su DLC, pero para eso queda aún bastante tiempo...



■ Una Edición GOTY de *Skyrim* tardará en salir. Primero tendrán que sacar algún DLC, ¿no?



TU OPINIÓN CUENTA

¿Es Assassin's Creed III una evolución en la saga o esperabas más?

Pues parece claro que a todos os gusta el nuevo giro que ha tomado la saga. A nosotros, también.

Me ha dejado impresionado

Javier Fernández Santos

"No esperaba menos de Ubisoft. ¡Me encanta todo! Su personaje, su ambientación, sus gráficos, todo. Creo que ha sido una buena jugada tenerlo en desarrollo "a escondidas" todo este tiempo y así poder demostrar este año que será uno de los mejores juegos de 2012. Sin duda es una evolución muy favorable en la saga, que además le sienta como anillo al dedo. Genial."

Le doy un voto de confianza

Pedro Fito Romero

"No estoy de acuerdo en dos puntos: creo que va a salir demasiado pronto como para que tenga una calidad a la altura y la ambientación americana no me acaba de convencer después de oír otras ideas más interesantes. Sin embargo les daré un voto de confianza porque la saga me encanta y quizás me cierren la boca."

¿Un assassin en Boston?

Fernando Ocaña

"No estoy muy seguro de cómo van a trasladar las trama a los Estados Unidos, pero seguro que lo hacen bien porque el resto de cosas que se saben del juego son la caña"

Me gusta, mucho, mucho

Pedro Aparicio

"Aunque al principio me pareció bastante raro eso de irse a hacer las américas, al final reconozco que la idea me gusta y la pinta que tiene el juego, por los menos las imágenes que se han visto, han conseguido que lo espere con ganas."

Promete superar a todos

Daniel García Moret

"Me esperaba muchísimo mas de *Assassin's Creed Revelations*. Incluso me atrevo a decir que *ACII* tiene más contenido en relación a historia y movimientos. Las únicas novedades que aparecen son un garfio y poca cosa más. El nuevo promete superar a todos los anteriores."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te ha parecido *Black Ops II*? ¿Lo tienes como futura compra?

@ Mandatu se-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** indicando en el asunto **"Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS



¿Cuándo saldrá *Gran Turismo XL* en España?

@ Abel Cambil

Nunca se anunció una fecha de lanzamiento para Europa, y tras ponerse a la venta en Enero en USA, mucho nos tememos que nos quedaremos sin ella. Quizá cuando dejen de sacar DLC veamos una versión "Complete".

¿Se pueden grabar vídeos en PS3 y luego meterlos en el ordenador?

@ Diego de Juan

No. Hay juegos como *HAWX 2* que permiten grabar vídeo y subirlo a Youtube; otros como *Black Ops* o *Uncharted 2* guardan vídeos para que los veas cuando quieras desde el propio juego... pero no lo que tú pides.

¿Se sabe algo de *Star Wars Battlefront* en PS3?

@ Rafa Deza

Nada firme. Sólo hay rumores confusos. El último decía que Spark Unlimited era el estudio encargado, pero tras confirmarse que trabajan en *Lost Planet 3* parece que podemos descartarlo.

¿Van a sacar algún *Kingdom Hearts* para Vita?

@ Rubén Suárez

Aparte de *Birth By Sleep* para PSP, los últimos *KH* han salido para NDS y 3DS y pueden ser buenos aspirantes para dar el salto, pero no hay nada oficial.

¿Hay noticias de una tercera parte de *Batman Arkham*?

@ David

No por ahora, pero siendo una de las series más aclamadas de esta generación fijo que hay secuela. Aunque tarde un par de añitos...

En una encrucijada

No sé por qué lanzamiento decidirme: *Max Payne 3* o *Prototype 2*. ¿Me ayudáis?

@ Álvaro Gluckmann

Es complicado comparar juegos que guardan tan poco parecido. *Max Payne 3* es una experiencia más lineal, explosiva y técnicamente impresionante. Además, tiene multijugador. *Prototype 2* apuesta más por la libertad, el gore y evolución del personaje (y no tiene multijugador). Tus gustos personales, junto con los análisis que hemos publicado, deberían ayudarte a decidirte. Piensa en qué te gusta más.



■ *Max Payne 3* es todo un derroche de acción, espectacular, frenético y con un gran multijugador... Muy recomendable.

Juegos que forjan el carácter

¿Qué action RPG de la talla de *Dark Souls* y *Demon's Souls* hay en el mercado?

@ Manuel Román

La dificultad casi sádica de los dos juegos de From Software es famosa, pero dentro de los action RPG no es nada habitual, al menos no si decidimos jugar un juego en dificultad normal. *Dragon's Dogma* añade con sus peones algunas similitudes al multijugador de *Dark Souls*, aunque no sea lo mismo que entrar en la partida de otra persona, y el combate también requiere algo de planificación.

Un clásico imprescindible

¿Me recomendáis pillarme *Red Dead Redemption GOTY*? No me llama mucho el "western", pero viendo los vídeos...

@ Rubén Suárez

Para nosotros *RDR* es de lo mejor de PS3. Incluso si no eres de jugar online, el modo historia es enorme y más con *Undead Nightmare*. Si le añadimos su precio (40€), te lo recomendamos de corazón.



■ *Red Dead Redemption* es uno de los juegos de PS3 que hay que tener.

Jugando de cerca

¿Qué juegos de PS Vita usan Near?

@ Asier Colás

Buena parte de los juegos de Vita usan Near. Normalmente se trata de un método para desbloquear elementos menores, como equipo (*Hustle Kings* o *Shinobido 2*), misiones o desafíos (*Unit 13, Rayman Origins* o *Little Deviants*) o canciones (*Super Stardust Delta*). *Uncharted el Abismo de Oro* es el juego en el que Near tiene un papel más importante, ya que ayuda a obtener botines (monedas, joyas, naipes) en el Mercado Negro. Los botines sirven para abrir unas entradas parecidas a las de los tesoros de otros *Uncharted* y lograr algún trofeo. Pero esto sólo es el principio...

Más mapas para Uncharted 3

Quiero comprar el Fortune Hunters' Club, pero en PS Store pone que da acceso a 4 packs de mapas y en internet a 7...

@ Cristian Martínez

Originalmente el club ofrecía acceso a 7 packs multijugador (4 de mapas, 3 de personajes). En Enero se amplió la oferta para incluir un total de 14, de los que 7 son nuevos (no están basado en contenido de anteriores juegos). El ahorro respecto a comprarlos por separado sería de más de la mitad: parece un buen negocio.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Problemas online en COD

Al intentar jugar online a *CoD 4 MW* o *MW2* la pantalla se pone negra y me saca al menú. He probado con otro disco y pasa lo mismo. He comprobado que si no tengo sesión iniciada esto no pasa, pero como es necesario para jugar online no puedo. He borrado los datos de la actualizaciones de ambos juegos, pero como no te deja jugar online sin actualizar ya no sé qué hacer.

@ Javier Lucas

Es muy probable que el problema tenga que ver con la conexión a internet que estás utilizando. Prueba a conectarte sin ningún ordenador conectado al mismo router, y a ser posible mediante LAN.

Si el problema persiste podrías probar con otra PS3, o bien llevar la tuya a casa de un amigo y probar con su conexión, por descartar que esos sean los problemas.

Cascos para sonido y chat

Quiero conectar a mi PS3 unos cascos con micrófono que tengo para poder escuchar el sonido, y usar también el micro. ¿Cómo puedo hacerlo?

@ Paco Peña

Si quieres oír al mismo tiempo sonido y chat, lo primero es en Ajustes/Ajustes de accesorios/Ajustes de dispositivos de audio poner la salida en Predeterminado, para que el chat salga junto con el audio del juego, y conectar la toma de auriculares de tus cascos en tu tele, como harías normalmente. Para el micro necesitarás un adaptador de la clavija de micro de tus cascos (seguramente un jack de 3.5 mm) a USB, y conectarlo a un puerto de tu PS3. Puedes encontrarlos por entre 5 y 10 € en internet, dependiendo del fabricante.

■ Estos adaptadores permiten conectar una clavija de audio a un puerto USB.

Formateo de disco duro

¿Qué pasos tengo que seguir para formatear mi PS3. ¿Tendría que guardar los drivers para luego reinstalarlos otra vez?

@ Leo Ventura

En Ajustes/Ajustes del sistema/Restablecer sistema PS3 tienes la opción de borrar el contenido del disco duro, y restablecer todos los ajustes de tu consola. Esta es una buen opción si vas a darle la consola a otra persona. Si sólo quieres borrar los datos del disco duro, en el mismo sitio está Herramienta de formateo, que hará precisamente eso. A diferencia de con un ordenador, no tienes que preocuparte de drivers ni nada parecido, ya que el sistema operativo de PS3 no vas a alterarlo utilizando estas opciones. Eso sí, si quieres conservar algunos datos (partidas, instalaciones...) deberías hacer antes una Copia de Seguridad.



■ *Call of Duty Black Ops 2* está previsto para este noviembre. Queda tiempo de sobra para que acabes al 100% *Modern Warfare 3*. Pero si estás tan obsesionado con los *COD* como nos cuentas, sí sería buena idea que probaras otras cosas.

PSN y guerra moderna

Tengo ganas de comprarme el *MW3* ahora que ha bajado de precio pero no lo encuentro en el Store, ¿por qué?

@ Gorka Fernández

El precio oficial del juego sigue siendo actualmente de 70 €, aunque lo puedes encontrar por en 50 y 60 en la mayoría de las tiendas especializadas. Eso sí, no lo busques en PS Store porque nunca ha estado disponible para descarga.

Historias en cooperativo

Hola a todo el equipo de PlayManía: me encanta vuestra revista. Me gustaría que me recomendarais algún juego para PS3 con modo historia cooperativo online o que me dijerais alguno que vaya a salir pronto.

@ Ander Salgado



■ Hay muchos y buenos juegos con cooperativo online, sólo tienes que elegir el género que más te guste.

Hay bastantes juegos con cooperativo online y depende mucho del género que más te guste. Tienes aventuras como *Resident Evil 5* y *Dead Island*, plataformas como *LittleBigPlanet 2*, shooters como *Resistance 3*, *COD World at War* o *Borderlands* (la segunda parte también tendrá cooperativo), acción con los *Dead Rising* y *Resident Evil Raccoon City*... Vamos, que tienes para elegir.

Disco duro externo

Hola amigos, tengo una PS3 de 160 GB y se me está quedando pequeña me gustaría saber si podría meter mis datos guardados de los juegos en un disco duro extraíble y qué pasaría con mis trofeos.

@ Raúl Martínez

Las partidas guardadas son el menor de tus problemas, ya que no suelen ocupar demasiado. Las instalaciones, parches y DLC sí que se comen el espacio. Desgraciadamente, no puedes pasar los datos de los juegos, ni los juegos descargados ni las demos a un disco duro externo. Tienes dos opciones: o cambias el disco duro (que es fácil) o borras contenido. Empieza por vídeos o fotos (si tienes); luego elimina Demos y por último instalaciones de juegos que hace mucho que no juegas. Siempre podrás volver a instalarlos, llegado el caso. Y por tus trofeos, tranquilo. Los trofeos se guardan en tu cuenta PSN (sincronízalos), no en el disco duro.

Mucho más que guerra

Hola y enhorabuena por la revista. Van a sacar *Black Ops 2*, y yo estoy todavía con *Modern Warfare 3* (quiero el 100%). ¿Me aconsejáis que me compre *Black Ops 2* (me pasó igual con todos los *COD*) o debería probar otras cosas?

@ Antonio M Rodrigo

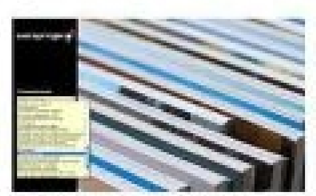
Esto no es una obligación, es una diversión, así que lo suyo es que juegues con lo que más te haga disfrutar, sea lo que sea. Pero ya que preguntas, sí, te estás perdiendo muchas cosas y a lo mejor sí que te vendría bien tomarte un descanso de tanta guerra.

Números atrasados

¿Cómo puedo conseguir la revista Playmanía Guías & Trucos en la que salían las guías de *Batman Arkham City*, *AC Revelations* y alguna más?

@ Andrés

Puedes acceder a nuestra página de números atrasados: www.axelspringer.es/atrasados Selecciona Playmanía Extra y te aparecerá esta revista, el nº 8. Te la enviarán a casa y el pago es con tarjeta de crédito.



■ Consigue números atrasados en nuestra web. Te los envían a casa.

» PREGUNTAS COR… RESP… BREV…

En la web de Gamestop se puede reservar *GTA V* y fechan el lanzamiento el 16 de noviembre. ¿Es así?

@ Igor Asenjo

Pues no. Aún no hay fecha confirmada... Ni siquiera plataforma. Tómatelo como que esa tienda te permite ya reservar el juego sin más. Los últimos rumores apuntan a marzo de 2013.

¿Saldrá *Crash Bandicoot* para PS3?

@ Pablito Alconchel

No parece para nada probable. recuerda que tienes los *Crash* originales de PSone en el Store, por si quieres jugar con ellos en PSP o PS3.

¿Qué se sabe de *Tekken x SF*?

@ David

Cuando anunciaron *Street Fighter X Tekken* también se anunció este otro crossover, pero esta vez desde la perspectiva de la saga *Tekken*. Sin embargo, de momento no se sabe nada. Teniendo en cuenta que a finales de año va a salir *Tekken Tag Tournament 2* y que en un evento de Namco Bandai en Las Vegas no se ha dicho nada, lo más probable es que vaya para largo.

Problemas con los DLC

Tengo un problema con unas descargas. Tengo comprados los DLC de Muppets y de Alicia en el País de las Maravillas de *LittleBigPlanet 2*, pero cuando termina el proceso de descarga no sale el contenido en ningún sitio. Sin embargo he descargado el capítulo 1 de *The walking Dead* y no me da problema.

@ Fran

The Walking Dead es un juego y como tal aparece su icono en el menú de juego de PS3, igual que si descargas una demo. Sin embargo, el contenido extra de los juegos no aparece en ningún sitio, sino que se almacena en el archivo de datos guardados del juego en cuestión. Seguramente sí tengas descargados e instalados tus paquetes de descarga, pero sólo accedes a ellos desde dentro del propio juego. Arranca *LBP2* y busca tus trajes.

Jugar a PS3 en PS Vita

Hola, me acabo de comprar la PS Vita y quería saber si en un futuro se podrá jugar a los juegos de PS3 a través de la aplicación "uso a distancia". Gracias me encanta vuestra revista.

@ Toño Pérez

Actualmente se puede hacer con algunos descargables como *PixelJunk Monster*, *PixelJunk Shooter* o *Bionic Commando Rearmed*, pero sólo con dos juegos en formato físicos *BlazBlue Calamity Trigger* y *Lair*. También puedes ejecutar desde Vita en uso remoto cualquier clásico de PSone que esté en tu PS3, tanto en disco como en digital (por desgracia, aún no se pueden cargar en PS Vita aunque sí en PSP). La clave es que los programadores quieran facilitar esta opción vía actualización y la tengan en cuenta para futuros desarrollos.

Blu-ray y teles de tubo

Hola. Acabo de probar *Tekken Hybrid* y la película se ve en blanco y negro, aunque los DVD y los juegos los veo en color. ¿Cuál es el problema y cómo lo soluciono? Por cierto mi tele es de tubo y tiene unos 17 años. Gracias.

@ Antonio Díaz

Pues si quieres ver pelis en Blu-ray lo ideal sería que cambiaras de TV, ya que te va a pasar lo mismo con todos los Bluray. Además de que no disfrutas de alta definición, claro. Aunque si tu tele tiene selección de región todavía tienes una oportunidad. Si es así, selecciona NTSC para ver las películas y usa un cable RGB, no el cable de vídeo compuesto que viene con la consola.

■ En las teles de tubo las pelis en Blu-ray se ven en blanco y negro. Si tu TV da opción, ponla en NTSC.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



■ Con la demo de *Spec Ops The Line* podrás probar algunas de sus principales virtudes: tiroteos en tercera persona, con coberturas, decisiones morales, órdenes...



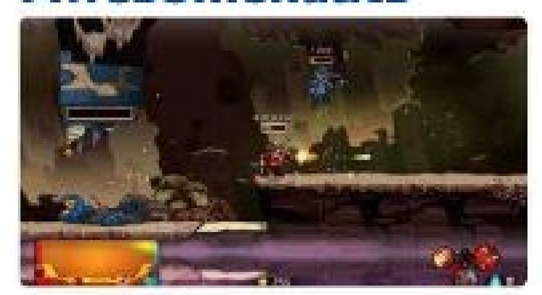
GRATIS | ACCIÓN | TAKE 2 | 1960 MB | CASTELLANO | 1 JUG. | +18 AÑOS

Spec Ops The Line

Con más de un mes y medio de adelanto respecto al lanzamiento, ya puedes probar la demo de este shooter en tercera persona, ambientado en un Dubai arrasado por la tormenta de arena más grande de todos los tiempos. La demo, de unos 40-45 minutos de duración, ofrece el primer nivel del juego completo, así como algunos fragmentos del quinto nivel, por lo que podrás hacerte una idea aproximada de lo que te espera: tiroteos en tercera persona con coberturas en los que la arena o el entorno juegan un papel importante (podemos disparar a determinadas estructuras para sepultar a los enemigos). Añade la posibilidad de dar órdenes a nuestros dos acompañantes (que ganan peso según avanzamos en la demo) o la toma de decisiones morales en momentos puntuales y resultado es un cóctel que, tanto por ambientación como por desarrollo, se nos antoja de lo más atractivo de cara al verano...

GRATIS | ACCIÓN | RONIMO GAMES | CAST. | 1-6 JUGADORES

Awesomenauts



Durante 30 minutos puedes probar esta mezcla entre arcade de plataformas y disparo, de ambientación espacial/vaquera, en la que podrás subir de nivel, comprar en la tienda nuevas habilidades, usar robots y aliados para destruir las plataformas de extracción de las bandas rivales, todo con look "cartoon".

GRATIS | ROL DE ACCIÓN | CAPCOM | CAST. | 1 JUGADOR

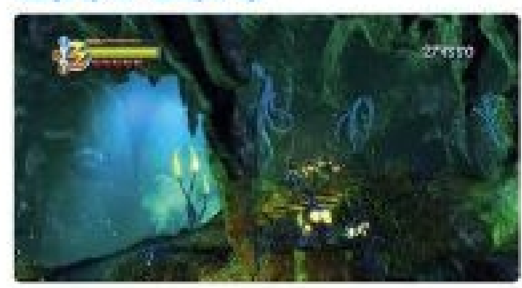
Dragon's Dogma



Esta completa demo incluye 3 partes bien diferenciadas del juego. Por un lado está el prólogo, con el que aprenderás lo básico del control (y lucharás contra una enorme criatura), un duelo en una zona abierta contra un grifo y el editor de personajes, con la que podrás ver parte de sus inmensas posibilidades.

GRATIS | ACCIÓN/ARCADE | COCRODILE | CAST. | 1 JUGADOR

Zack Zero

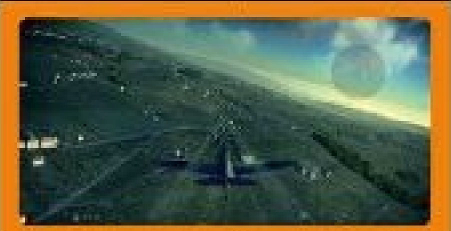


Gracias a esta demo podrás disfrutar de dos niveles de este juego de acción y plataformas de producción española, en el que controlarás a un héroe con cuatro poderes que modifican sus habilidades. La demo además incluye el enfrentamiento con un enemigo final, uno de los puntos álgidos del juego.





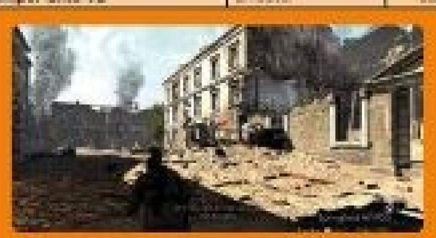
Awesomenauts	Acción/Plataformas	685
Birds of Steel	Simulador	1883



Dirt Shodown	Velocidad	1083
Dragon´s Dogma	Rol de Acción	1715
FIFA Street	Deportivo	1965
Final Fantasy XIII-2	Rol	1778
God of War Ghost of Sparta	Aventura de acción	778
GT Academy 2012	Velocidad	3021
I Am Alive	Aventura	1953
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rol	2594
Lara Croft and the Guardian of Light	Aventura de Acción	2434
Limbo	Plataformas/Puzzle	94
LittleBigPlanet 2	Plataformas	--
Medieval Moves	Move/Acción	2067
Mortal Kombat	Lucha	--
MotorStorm Apocalypse	Velocidad	--
Mud Fim Motocross World C.	Velocidad	512
NBA 2K12	Deportivo	1236
Ninja Gaiden 3	Acción	420



PayDay The Heist	Shooter	2436
RAGE	Shooter	--
Ratchet & Clank Todos Para uno	Aventura	2642
Resistance 3	Shooter	1406
Skullgirls	Lucha	1160
Sniper Elite V2	Shooter	832



Sonic Generations	Plataformas	665
Start The Party Save The World	Move/Party Game	438
Street Fighter III 3rd Strike Online	Lucha	619
Summer Stars	Deportivo	1333
Syndicate	Shooter	620
The Darkness II	Shooter	1440
Trine 2	Acción	1144
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Virtua Tennis 4	Deportivo	878
Zack Zero	Acción	279

MUNDO PSN

JUEGO DESCARGABLE

GT ACADEMY 2012 POR FIN ABRIÓ SUS PUERTAS



Un año más, Sony ha puesto en marcha su iniciativa para **"buscar" pilotos** a través de su aclamado simulador ***Gran Turismo 5***. Eso sí, este año hay más rondas y posibilidades que nunca, y el plazo para conseguir el mejor tiempo acaba el **26 de junio**, así que tiempo hay. Como siempre, **no necesitas tener *GT5* para participar**: basta con que descargues *GT Academy 2012* del Store y juegues y juegues...



ACTUALIZACIÓN

ROCKSTAR PONE AL DÍA SU CLUB SOCIAL...

Con motivo del lanzamiento de ***Max Payne 3***, Rockstar ha remozado su Club Social, **pudiendo ahora crear grupos/bandas desde la página**, añadir amigos al grupo, conectar con FB y Twitter...



TIENDA SINGSTAR

NUEVOS ÉXITOS PARA LA TIENDA DE *SINGSTAR*



Un mes más, la tienda SingStar no ofrece temas nuevos en castellano (bueno sí, un par que ya aparecieron en discos de *SingStar*), pero sí incorpora algunos temas que están sonando bastante, como **"Video Games"** de Lana del Rey, **"I Got You"** de Leona Lewis o **"For reasons Unknown"** de The Killers, entre otras. La selección no es mala...



CONTENIDO ADICIONAL

VIDZONE SE ACTUALIZA CON MUCHAS MEJORAS

La **aplicación gratuita de vídeos** vuelve actualizarse para ofrecer mejoras en diversos frentes: menor tiempo de arranque, **optimización del consumo de ancho de banda, posibilidad de guardar en la "nube"** nuestras listas de reproducción, revisado modo de reproducción a pantalla completa...



CONTENIDO ADICIONAL

LLEGAN *MAS* JUEGOS CON "PASE DE TEMPORADA"

Cada vez más desarrolladores apuestan por los "pases de temporada" que **dan acceso a todo el DLC por menos pasta**. Este mes hemos visto como ***Ridge Racer*** de Vita ha lanzado el pase de plata (que da acceso a más circuitos, música...) y *Max Payne 3*, que por 30 € da acceso a todo el futuro DLC.



JUEGO DESCARGABLE

RAINBOW MOON O CÓMO REINVENTAR EL ROL...



... más clásico, por supuesto. Y es que los creadores de los dos **"shmup" *Söldner*** ya tienen casi a punto su nuevo juego descargable, un **juego de rol con combates estratégicos** sobre cuadrícula que contará con un atractivísimo mundo abierto para explorar, combates "forzosos" y aleatorios (estos últimos evitables), más de **100 criaturas** de 17 clases y un montón de elementos más. Será muy completo.



PLAYSTATION PLUS

PS PLUS PODRÍA TENER DISTINTAS SUSCRIPCIONES

Una reciente encuesta a los usuarios de PlayStation en EE.UU. podría esconder uno de los planes futuros de Sony para PS Plus: **ofrecer distintas suscripciones según el tipo de usuario** (según la novedad de los juegos gratuitos, la cantidad...).



JUEGO DESCARGABLE

THE UNFINISHED SWAN O MÁS ARTE DESCARGABLE



Tras más de 4 años en desarrollo, por fin saldrá en exclusiva para PSN este curioso título, en el que **perseguiremos a un cisne** que se ha escapado de un cuadro. Nosotros encarnaremos a un niño llamado Monroe, que le seguirá la pista a través de un mundo sin terminar, el cual podremos **explorar tirando globos de pintura**. Artístico parece, ¿no?

COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | VARIOS PACKS | DESDE 1,99 €

Ninja Gaiden 3

ARMAS, MISIONES Y ROPA NINJA

Te gustará más o menos, pero Tecmo Koei se ha propuesto mejorar *Ninja Gaiden 3* a través de las descargas de contenidos. Si pensabas que tenía pocas armas, retos ninja o vestimentas alternativas, no te preocupes, que por un módico precio vas a poder completar el juego. Por 1,99 € existen varios packs de misiones ninja (divididas en varias clases, como acólito, ninja, maestro...), mientras que por 2,99 € puedes descargar algunas armas especiales para el multijugador, como una guadaña o unas garras. Por último, existen packs de atuendos ninja que por 1,99 € te permitirán personalizar el aspecto de tu ninja multijugador. Precios un poco elevados para lo que en realidad ofrecen...

VALORACIÓN. Salvo los retos ninja (que deberían estar en el disco), el resto de descargas no añade mucha jugabilidad...



■ El DLC de *Ninja Gaiden 3* añade armas para el multijugador, nuevos desafíos y vestimentas extra...



■ Existen ya dos nuevos Festivales con nuevas pruebas por 2,99 €, a lo que hay que añadir vehículos nuevos.

PS3 Y PSVITA | VARIOS PACKS | GRATIS-2,99 €

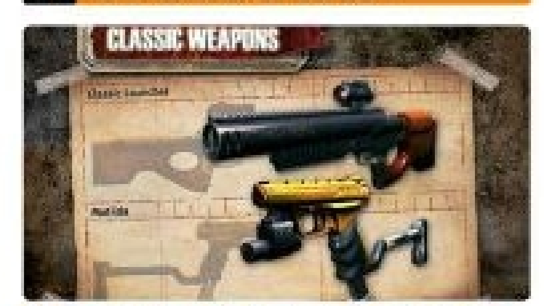
MotorStorm RC

DIVERSIÓN POR POCA PASTA

Si el genial MotorStorm RC era ya de por sí bastante completo en opciones, ahora, por 2,99 €, te puedes llevar el festival Carnival, compuesto por 24 nuevas eventos en nuevos circuitos (con los que podrás conseguir 72 medallas más). Pero lo mejor de todo es que, si tienes el juego en PS3 y PS Vita, el DLC te vale para ambas versiones, indistintamente de en cual juegues. Además, casi todas las semanas salen nuevos vehículos descargables, y algunos son gratuitos sólo durante la semana de lanzamiento (que no se te olvide mirar en la tienda). ¡Ah! Y hay otro festival Pro-AM por 2,99 €, que añade otras 16 carreras más.

VALORACIÓN. Un claro ejemplo de cómo debería ser el DLC: no muy caro y para prolongar la duración del juego.

PS3 | PACKS DE ARMAS | 1,99-4,99€



Resident Evil ROC

Aparte de la nueva campaña para los soldados americanos (a unos precios algo elevados, la verdad), también puedes descargar 4 packs de armas, algunas pensadas para los fans de la saga...

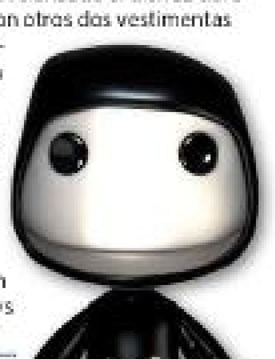
VALORACIÓN. Cada pack cuesta 1,99 € o los cuatro por 5 €, algo carillo, en la línea de Capcom...

PS3 | PACKS DE DISFRACES | GRATIS-1,99 €

LittleBigPlanet 2

Este mes Media Molecule ha relanzado el disfraz del 5 de mayo mexicano, junto con otros dos vestimentas extra, cada una por el módico precio de 1,99 €. Se trata del disfraz de Lil, el personaje delgadito y adicto a la cafeína de *Escape Plan* y el misterioso protagonista de *Journey*, con su bufanda roja incluida. No añaden nada de jugabilidad, pero no nos diréis que no quedan aún más monos los sackboys disfrazados con ellos...

VALORACIÓN. Son carillos, pero si te gusta *Escape Plan* o *Journey*...



PS VITA | PACKS DE CIRCUITOS | DESDE 2,49 €



Ridge Racer

Namco Bandai acaba de lanzar otros 3 circuitos más que no forman parte del Gold Pass (el pase para descargar el primer DLC por comprar el juego de lanzamiento). Cada circuito cuesta 2,49 €.

VALORACIÓN. Comprar los 3 circuitos sale por 7,50 €, una cantidad un poco elevada...

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expansión	Contenido	Precio por unidad desde
Ace Combat Assault Horizon	Aviones y personalizaciones	2 paquetes de aviones y 2 paquetes de skins para personalizarlos	1,99 €
Assassin's Creed La Hermandad	La Desaparición de Da Vinci	5 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online	9,99 €
	Pack Misiones de Copérnico	Añade un nuevo personaje y nuevas misiones	Gratis
	Actualización del Animus 1.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
	Actualización del Animus 2.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Asura's Wrath	Nuevos capítulos	Capítulos perdidos, final verdadero, combates extra	1,99 €
Battlefield 3	Mapas Back To Karkand	Añade 3 nuevos mapas para el modo multijugador	14,99 €
CoD Black Ops	Pack Rezurrection	Añade 4 mapas para el modo de zombis	14,99 €
	Pack Annihilation	4 mapas multijugador y uno para el modo zombis	14,99 €
	Pack Escalation	4 mapas multijugador y un nuevo modo zombis	13,99 €
	Pack First Strike	4 mapas multijugador y uno para el modo zombis	14,99 €
Dead Island	Pack Bloodbath Arena	Añade 4 nuevos escenarios, un arma...	9,99 €
Deus Ex Human Revolution	Pack El Eslabón Perdido	Añade una nueva aventura de unas 5 horas	--
FIFA 12	Expansión UEFA Euro 2012	50 selecciones europeas, 8 estadios, nuevos modos	19,99 €
Final Fantasy XIII-2	4 Packs de trajes	Armadura N7 de Mass Effect, traje de Ezio, traje de baño...	1,99 €
	4 Packs de armas	Cada pack incluye un arma con alguna habilidad	0,75 €
	6 Packs de historias/personajes	Enfréntate en el coliseo a enemigos especiales, nuevas tramas	1,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevas pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del cónsul	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el púgil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
LittleBigPlanet 2	3 Packs de disfraces	Añade un nuevo disfraz (Journey, Escape Plan...)	Gratis
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Arsenal completo N7	Añade todo lo anterior	7,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dinero: Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
MotorStorm RC	2 packs de festivales	Cada pack añade nuevos eventos y más medallas	2,99 €
	9 packs de vehículos	Cada pack añade un nuevo vehículo	0,50 €
Ninja Gaiden 3	2 Packs de armas	Cada uno añade un arma (guadaña o garras)	2,99 €
	8 Packs de retos	Cada uno añade nuevos desafíos y retos	1,99 €
	2 Packs de personalización	Modifica el aspecto de tu ninja en el multijugador	1,99 €
RE Operation Raccoon City	Misiones Spec Ops	Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes	Gratis
	4 Packs de Armas	Cada pack añade 2 nuevas armas	1,99 €
Resistance 3	Pack Brutalidad	Añade modo Supervivencia, arma, personaje, y tema interactivo.	3,99 €
Saints Row The Third	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Uncharted 3	Fortune Hunter's Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
White Knight Chronicles II	Vales Caballero (5 en total)	Desbloquean equipo en las joyerías para los caballeros	Gratis
WWE '12	Packs de Personajes	3 packs que añaden de 3 a 6 personajes cada uno	9,99 €

OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

JUEGOS DIGITALES COMPLETOS

BINARY DOMAIN



Por 24,95 € puedes echarte al disco duro este reciente juego de acción con toques de humor de Sega (en tienda lo puedes encontrar ya por 40 €), por lo que en este casi SÍ merece la pena comprarlo en digital. La oferta no durará mucho...

SKULLGIRLS



Un juego descargable de lucha uno contra uno (con modos por equipos hasta 3 vs 3), con estética "cartoon" y protagonizado por chicas un tanto "especiales". Cuesta 14,99 € y, aunque no tiene el encanto de los grandes, está curioso. Y tiene demo.

CLÁSICOS DE NEO GEO PORTÁTILES

METAL SLUG 2



Si tienes una PSP y aún no has probado esta saga... ¿a qué esperas? Avanza con scroll lateral por todo tipo de campos de batalla eliminando a cientos de enemigos, rescatando prisioneros y enfrentándote a colosales enemigos finales. Cuesta 7 €.

KING OF FIGHTERS '96



Compatible con PSP y Vita, Neo Geo sigue exprimiendo sus clásicos de la lucha 2D, y en esta ocasión lo hace con una de las mejores entregas, que ofrece combates entre equipos de 3, un enorme elenco de personajes y jugabilidad insuperable.

MULTIMEDIA

TRAILER FARCRY 3



PS Store ofrece una cantidad ingente de trailers y vídeos de futuros lanzamientos, como este *FC3*, del que ya puedes ver los primeros minutos de juego real, en los que podrás ver hasta los efectos de ciertos psicotrópicos sobre el "prota".

TRAILER ONE PIECE P. W.



También puedes deleitarte con el primer trailer oficial de *Pirate Warriors*, el esperado debut de "One Piece" en PS3, apadrinado por Namco Bandai en colaboración con Tecmo Koei (tiene pinta de ser una versión cuidada de *Dynasty Warriors*).

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94, 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

Manda tu e-Mail a: **consultorio.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: [illegible]

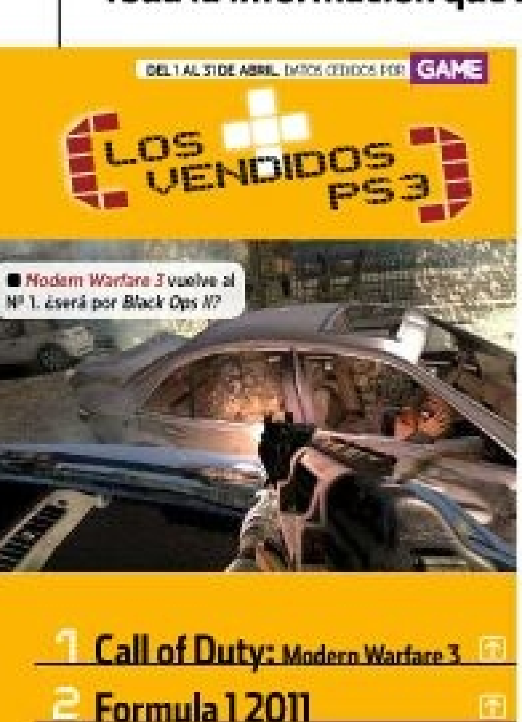
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS3



Modern Warfare 3 vuelve al Nº 1. ¿será por Black Ops II?

1. Call of Duty: Modern Warfare 3
2. Formula 1 2011
3. PES 2012
4. FIFA Street
5. Uncharted 3: La Traición de Drake
6. FIFA 12
7. RE: Operation Raccoon City
8. Naruto S. Ultimate Ninja Storm Generations
9. Prototype 2 (N)
10. Fallout New Vegas



Prototype 2 seguro que va escalando posiciones.



PS3

ACCIÓN

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de aviones diferente, con un mejorado sistema de combate y una cinematográfica puesta en escena. **89**

ASURA'S WRATH
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Curiosa propuesta, mitad secuencias interactivas, mitad juego, que amarás u odiarás: no te dejará indiferente. **83**

BINARY DOMAIN
» SEGA » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una buena historia y un desarrollo que termina por atrapar gracias a la variedad de situaciones y feroces tiroteos. **84**

BIRDS OF STEEL
» KONAMI » 39,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te va el género te atrapará. A veces le falta algo de ritmo pero lo suple con realismo, muchos aviones y modalidades. **86**

DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción contra zombis en vista subjetiva y con toques roleros pero con un apartado gráfico mejorable. **83**

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Otro pedacito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos querrán tener. Aunque traiga pocos extras. **88**

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE
» WARNER » 61,50 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. **82**

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY ¡Precio especial!
» DIGITAL BROS » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Batallas aéreas llenas de posibilidades que convencen tanto al fan de la simulación como al que busque algo más sencillo. **87**

MAX PAYNE 3 ¡Nuevo!
» ROCKSTAR » 65,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. **96**

NINJA GAIDEN 3
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. **84**

RATCHET & CLANK TODOS PARA UNO
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un mezcla de plataformas y acción muy parecida a la de otras entregas, pero jugando 4 a la vez es muy divertido. **85**



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. **90**

SNIPER ELITE V2 ¡Nuevo!
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. **89**

SOCOM SPECIAL FORCES
» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran y completo juego de acción, que "sacrifica" la parte táctica más pura para llegar a un público más amplio. **91**

SORCERY ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura diferente gracias al amplio uso de Move y con una atractiva y mágica puesta en escena. **85**

WARHAMMER 40K SPACE MARINE ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lucha "yo contra todos" y tiros se dan la mano en un desarrollo muy gore, aunque monótono. Y tiene online... **82**

ROL

DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Fascinante a la par que difícil, Dark Souls ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con Demon's Souls. **90**

DRAGON'S DOGMA ¡Nuevo!
» CAPCOM » 5,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. **90**

FALLOUT NEW VEGAS ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un grandioso juego de rol que, siguiendo la estela de Fallout 3, nos deja cerca de 100 horas de diversión y espectáculo. **94**

FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Corrige los defectos de FFXIII, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. **95**

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG de acción largo y profundo, pero no tanto como Skyrim. Su estética no gustará a todos y no sale doblado. **89**

MASS EFFECT 3
» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante. **94**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **98**



3 razones para tener ...

Max Payne 3

Play ¡EL JUEGO DEL MES!





1. ACCIÓN PURA. Vive unos apasionantes tiroteos con opciones como el tiempo bala (ralentizar el tiempo) o ver cómo destrozamos a los enemigos con detalle.

2. CINEMATOGRÁFICO. La trama bien podría ser de una película y está cuidada en todos los aspectos, como los diálogos, los monólogos internos del prota o los gráficos.

3. ONLINE. Aparte de contar con modos innovadores, usa de forma inteligente el tiempo bala, y ofrece opciones de personalización tan originales como interesantes.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
» UBISOFT » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura de acción en la línea de la saga. Aunque incluye leves mejoras, es muy similar a los anteriores *AC*. **91**



BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. **96**



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura soberbia y variada que además de larga y rejugable resulta muy divertida. Muy cerca de *GoWIII*. **94**





DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y logrado ambientación cyberpunk. **94**



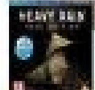
GOD OF WAR III ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). **96**



GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **96**



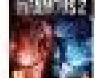
HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. **90**



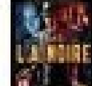
ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dos juegos únicos mejorados con gráficos HD, sonido 7.1... Tanto si los conoces como si no, debes probarlos. **94**



INFAMOUS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. **93**



L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. **96**



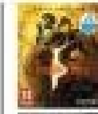
PROTOTYPE 2
» ACTIVISION » 70,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo. **93**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. **98**



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El juego completo, con todos los extras, y un gran aliciente para rejugarlo como es usar el mando PlayStation Move. **95**





SAINTS ROW THE THIRD
» THQ » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

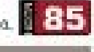
Un sandbox que ataca al género por su lado más salvaje y original. Divertido, enorme y muy personalizable. **92**

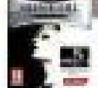




SILENT HILL DOWNPOUR
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

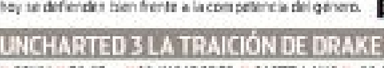
Una aventura de terror fiel a la saga. Gustará a los fans del género, pero no sorprende y su sistema de combate es flojo. **85**





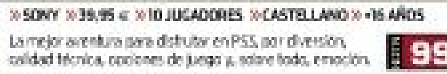
SILENT HILL HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos clásicos del terror que merecen ser jugados. Incluso hoy se defienden bien frente a la competencia del género. **89**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. **99**





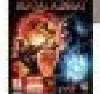
YAKUZA DEAD SOULS
» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS/JAPONÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción con fallos gordos que sólo los fans de la saga disculparemos. Para el resto, los hay mejores. **82**



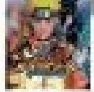


LUCHA



MORTAL KOMBAT
» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! **94**



NARUTO SHIPPUDEN: UN GENERATIONS
» NAMCO BANDAI » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pocas novedades y combates simples, pero sus muchos personajes y fidelidad con el anime encandilarán a los fans. **85**

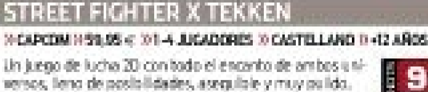


SOUL CALIBUR V
» NAMCO BANDAI » 65,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un completo y más que notable juego de lucha, pero que no es tan rompedor como sus mejores rivales del género. **90**

STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. **94**



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... **94**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... **94**





LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **Dragon's Dogma** N
CAPCOM | ROL



Este mes tenemos buenas novedades para todos los gustos: rol con *Dragon's Dogma*, la mejor acción con *Max Payne 3*, velocidad extrema con *DIRT Showdown*, la guerra de *Sniper Elite V2*...



2 **Max Payne 3** N
ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

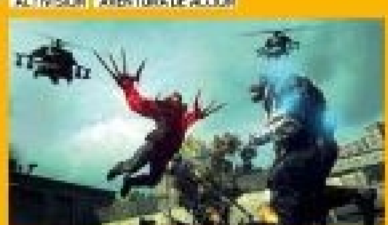
3 **DIRT Showdown** N
CODEMASTERS | VELOCIDAD

4 **Street Fighter X Tekken** ↓
CAPCOM | LUCHA

5 **Sniper Elite V2** N
505 GAMES | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1 **Prototype 2** N
ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN



Llegar y besar el santo. Como ocurrió con la primera entrega, *Prototype 2* es un "sandbox" tan salvaje y divertido que se ha colocado por méritos propios en el primer puesto de la lista.

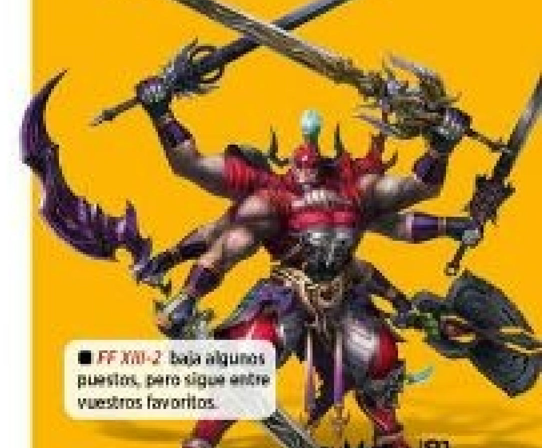
2 **CoD Modern Warfare 3** ↑
ACTIVISION | SHOOT'EM UP

3 **FIFA Street** ↑
EA SPORTS | DEPORTIVO

4 **The Elder Scrolls V: Skyrim** =
BETHESDA | ROL

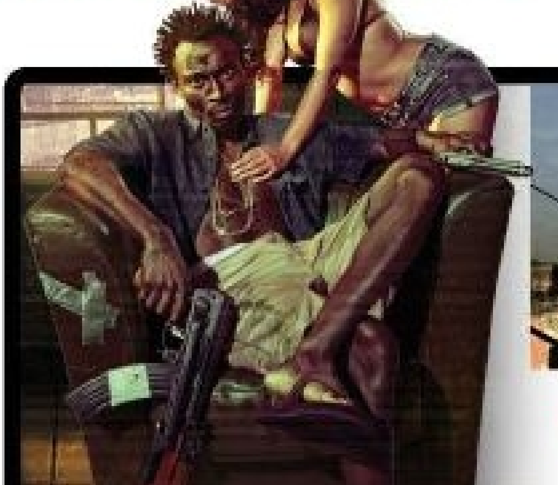


5 **Final Fantasy XIII-2** ↓
SQUARE-ENIX | ROL



■ *FF XIII-2* baja algunos puestos, pero sigue entre vuestros favoritos.

Los 4 mejores juegos...







1

» Max Payne 3

Este atormentado ex policía ha tocado fondo... Hasta que le dan la oportunidad de trabajar como "segurata" en Brasil, donde no vivirá un retiro dorado sino otra espiral de violencia. Uno de los mejores en su género.

2

» CoD Modern Warfare 2

Además de *Max Payne 3*, otro juego que nos lleva "de paseo" por las "favelas" es *Call of Duty Modern Warfare 2*, en lo que se ha convertido uno de los escenarios más icónicos de este popular serie de shooters subjetivos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es.



Los + esperados

1 CoD Black Ops 2

» PS3 » ACTIVISION » SHOOTER » 15 DE NOVIEMBRE

Activision por fin se ha decidido a dar el salto y dotar a su guerra moderna de un enfoque más futurista... Aunque sin renunciar al pasado.



2 God of War Ascensión

» PS3 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2013

Kratos vuelve a la carga con una precuela que nos desvelará sus orígenes y que vendrá arropada por novedades como modos multijugador.



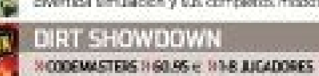
3 Resident Evil 6

» PS3 » CAPCOM » AV. DE ACCIÓN » 2 DE OCTUBRE

Los grandes anuncios de este mes no deben cegarnos. *Resident Evil 6* sigue siendo un gran candidato a ser el mejor juego del año.



VELOCIDAD



DIRT 3

» CODEMASTERS » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de velocidad magnífico gracias a su realista y divertida simulación y sus completos modos de juego. **93**

DIRT SHOWDOWN ¡Nuevo!

» CODEMASTERS » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **89**



DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **90**



F-1 2011

» CODEMASTERS » 65,90 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gusta la F1 este es tu juego. Un simulador muy realista y emocionante que mejora la experiencia del año pasado. **93**



GRAN TURISMO 5 ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

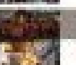
Un excepcional y completísimo simulador que es de lo mejorcito que hay en PS3, incluso con sus fallos técnicos. **96**



MODNATION RACERS ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet*. **90**



MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **94**



NEED FOR SPEED THE RUN ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras que nos invita a recorrer los USA de costa a costa. Entretenido, pero poco profundo y corto. **85**



RIDGE RACER UNBOUNDED

» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **84**



SBK 11 ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos que supera al anterior y que divierte a lo grande gracias a su lograda simulación. **89**

SHIFT 2 UNLEASHED ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5*. **90**



WRC 2

» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally que supera al anterior con opciones mejoradas y un gran control. Pero los gráficos... **87**

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **90**



BIOSHOCK 2 ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. **94**



BORDERLANDS GOTY ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de este excelente shooter con toques de rol incluye sus 4 DLC y un "porrón" de horas de juego. **92**



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter de PS3, muy completo en modos y opciones y técnicamente soberbio. No te lo pierdas. **98**



CRYSIS 2 ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. **92**



DUKE NUKEM FOREVER ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. **87**



F.3.A.R.

» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una terrorífica ambientación y mucha acción para un correcto shooter con buenas ideas y atractivo multijugador. **86**





GOLDENEYE 007 RELOADED

» ACTIVISION » 70,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

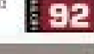
No puede compararse a los grandes del género, pero su mezcla de acción y sigilo resulta original. Y es completo. **81**



KILLZONE 3 ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **95**



PORTAL 2 ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **91**

RAGE ¡Precio especial!

» BETHESDA » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **92**





THE DARKNESS II

» 2K GAMES » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podéis dejarlo. **90**

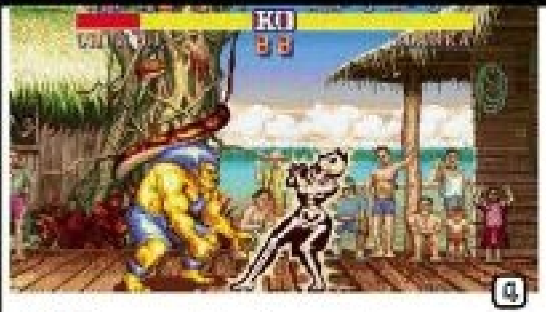


con ambientación "brasileira"



FIFA Street

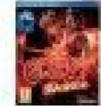
Aunque nació en Inglaterra, el fútbol se vive en las calles de Brasil como en ningún otro lugar del mundo. De ahí han salido grandes estrellas y por eso en los juegos de fútbol callejero es una ambientación bastante recurrente.



Street Fighter II

Y antes de irnos a bailar aquello de "Ai Se Eu Te Pego", no nos queremos olvidar de uno de los personajes más míticos de la serie *Street Fighter*, Blanka, con su también inolvidable escenario brasileño. Este es el clásico, el de *Street Fighter II*.

MUSICALES



GREASE DANCE

» 505 GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de baile que disfrutarán los mitómanos de "Grease" bailando y cantando sus temas principales



80

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

70



ROCK BAND 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.



91



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar* pillalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.



85

DEPORTIVOS



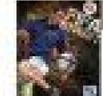
FIFA 12

» EA SPORTS » 49,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Por su cantidad de opciones, realista sistema de juego y apartado técnico, *FIFA 12* es el mejor simulador del año.



94

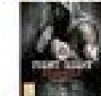


FIFA STREET

» ELECTRONIC ARTS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

80

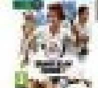


FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

90



GRAND SLAM TENNIS 2

» EA SPORTS » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

89



NBA 2K12 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran sistema de juego, ambientación insuperable, muchos modos de juego, jugadores legendarios... El mejor basket.

93



PRO EVOLUTION SOCCER 2012 — ¡Precio especial!

» KONAMI » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES aunque tiene sus fallos. Eso sí, su precio es muy atractivo.

87

SPORTS CHAMPIONS

» SONY » 39,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía.

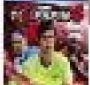
89

SSX

» ELECTRONIC ARTS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una apuesta por la vertiente arcade del snowboard que resulta divertida y completa. Un deportivo diferente.

85



TOP SPIN 4 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.

91



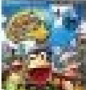
VIRTUA TENNIS 4 — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un asequible arcade de tenis capaz de divertir a todo tipo de público. Y con Move como raqueta, mucho mejor.

88

VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

69



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

90

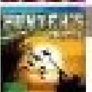


CATHERINE

» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

86



HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.

75

LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

95

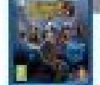


LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.

89

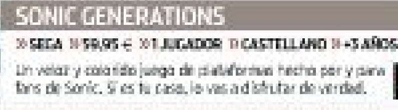


MEDIEVAL MOVES

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.

84



SONIC GENERATIONS

» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

86

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

» SEGA » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.



79

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 Dai-2-Ji Super Robot Taisen Z Saisei-hen (N)
PSP | BANPRESTO | ESTRATEGIA

La estrategia por turnos entre mechas, el béisbol y la nueva entrega de Yakuza para PSP (que tampoco veremos por aquí) copan los primeros puestos en las listas japonesas.



2 Pro Yakyuu Spirits 2012 (N)
PS3/PSP | KONAMI | DEPORTIVO

3 Seinaru Kana: Orichalcum no Na no Motoni (N)
PSP | CYBERFRONT | ESTRATEGIA

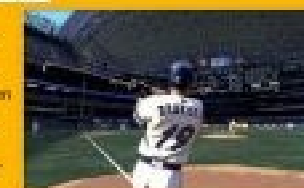
4 Kurohyou 2: Ryu ga Gotoku Ashura Hen (↓)
PSP | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

5 Detective Conan: Prelude from the Past (N)
PSP | NAMCO BANDAI | AVENTURA

EE.UU.

1 MLB: The Show (N)
PS3 | SONY | DEPORTIVO

Otro juego de béisbol reina en las listas de Estados Unidos, aunque basado en la Major League americana. Le siguen "clásicos" como *MW3* o *AC Revelations*.



2 COD: Modern Warfare 3 (↑)
PS3 | ACTIVISION | SHOOTER

3 Assassin's Creed Revelations (↑)
PS3 | ACTIVISION | SHOOTER

4 Deadliest Warrior: Ancient Combat (N)
PS3 | 345 GAMES | LUCHA

5 RE Operation Raccoon City (↓)
PS3 | CAPCOM | ACCIÓN

EUROPA

1 FIFA Street (=)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

Con la única excepción de Naruto, en el Viejo Continente no hay apenas novedades. Seguimos apostando por el fútbol y por los shooters.



2 FIFA 12 (↑)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 Mass Effect 3 (=)
PS3 | EA GAMES | ROL/ACCIÓN

4 Battlefield 3 (↑)
PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

5 Naruto Shippuden: UN Generations (N)
PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA





DEL 1 AL 31 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

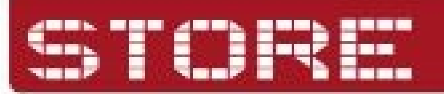


■ *Uncharted el Abismo de Oro* se mantiene.

1 Uncharted: El Abismo de Oro
2 EA Sports FIFA Football
3 Formula 1 2011
4 Unit 13
5 Virtua Tennis 4 Ed. World Tour
6 Rayman Origins
7 ModNation Racers: Road Trip
8 Ridge Racer
9 Little Deviants
10 Disgaea 3: Absence of Detention



■ *ModNation* entra fuerte en la lista.



STORE

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1943
» ELECTRONIC ARTS » 12,99 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter ambientado en la guerra del Pacífico y pensado por y para el multijugador, con 3 mapas. **83**

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. **86**

CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. **87**

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. **82**

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. **87**

GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. **85**



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. **83**

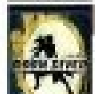




MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. **78**





MOON DIVER
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil. **81**

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. **90**





PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. **86**

PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. **85**



RED FACTION BATTLEGROUNDS
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad. **82**

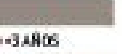


SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

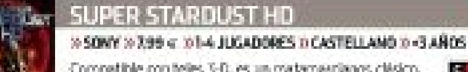
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. **80**

SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. **84**



SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. **84**

WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS

Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. **76**

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. **83**

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

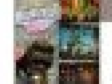
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. **88**

PLATAFORMAS



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. **90**



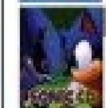
SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Como en LBP, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. **75**



SONIC 4 EPISODE 1
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sonic vuelve en su mejor versión: un plataformas rápido, colorido y entretenido que nos remite a los de Megadrive. **85**



SONIC CD
» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad. **84**



¿Y tú cómo puntuarías a.... Resident Evil

Le falta un modo Offline

Miriam Gómez Gómez

Es un buen juego aunque basado únicamente en la acción. Ya sólo la vuelta a Raccoon City y el regreso de los temidos zombis hace que el juego llamara mi atención. Se echaba de menos. Pero a pesar de eso, es un juego en el que los personajes profundizan poco, no hay apenas historia y es demasiado corto. Sin duda deberían haberle puesto un modo offline, seguramente así sería una mejor elección.

80 Un juego correcto que ofrece pocas horas de diversión. A la espera del RE6, es una buena opción si disfrutas de internet en la consola.



No es el mejor *RE* pero...

Daniel Salinas

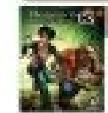
Operation Raccoon City es un shooter con ambientación oscura y correcta, pero no es un *Resident Evil*. Para muchos amantes de la saga este juego supondrá un completo fracaso con mayúsculas, pero pesar de sus limitaciones, consigue entretener y mucho. Está claro que no estamos ante un juego del año o el mejor *Resident Evil* de la historia, pero es que como ya he dicho no es ni tan siquiera un *Resident Evil*...



91 Es un juego bien trabajado, pero no es un survival horror. Es un shooter más, de los muchos que ya hay en esta generación.

LO MEJOR DEL STORE

AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio. **87**





INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros Infamous. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente. **81**





JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. **90**

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. **92**



LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. **89**

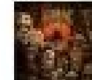
MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). **90**



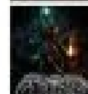
RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. **93**



STACKING
» THQ » 11,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un original título que rescata el espíritu de las aventuras gráficas clásicas. Muy rejugable y estéticamente único. **82**

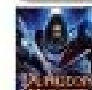


TRINE
» NOBILIS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un mago, un caballero y una ladrona deben cooperar para avanzar por niveles repletos de puzzles y trampas. **89**

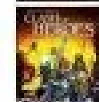
ROL





DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. **84**



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. **80**

LUCHA



KUNG-FU LIVE
» SONY » 13,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con la cámara PS Eye nos metemos dentro de un curioso juego de lucha. Es muy original, aunque monótono. **70**



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. **89**

VARIOS



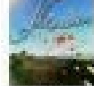
BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por une apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. **91**



ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. **80**



FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando. **90**



FROM DUST
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo... **82**



PIXELJUNK MONSTERS
» SONY » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido juego de defensa por torres que te tendrá horas pegado a la consola. Tiene una genial expansión. **85**

THE HOUSE OF THE DEAD 4 ¡Nuevo!
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... **86**





TUMBLE
» SONY » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los mejores juegos exclusivos para Move es este divertido puzzle, en el que debemos apilar bloques. **91**



WORMS 2: ARMAGEDDON
» TEAM17 » 9,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Hilarantes batallas por turnos (online y offline) entre equipos de gusanos armados hasta los dientes. **85**



WRECKED: REVENGE REVISITED ¡Nuevo!
» 505 GAMES » 4,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

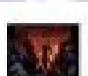
Si perdonas su apartado gráfico y lo juegas en compañía, hay pocos arcades de velocidad tan baratos y divertidos. **82**

Operation Raccoon City



Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Su online está muy bien



Juan Antonio González Boluda

Lo han ambientado en los *Resident Evil 2* y *3* de PSone... Pero han mejorado mucho los escenarios y han creado nuevas armas biológicas. En su desarrollo destaca su "mini historia" para un jugador que se puede acabar en 5 horas. Pero luego te queda el modo multijugador, que es la salsa del juego. En mi opinión deberían haberle metido "más historia", pero su modo online está realmente bien.

88 Su modo multijugador online para 8 jugadores gustará a los fans de la saga y de la acción, pero yo le habría metido "más historia".

Mucha emoción y horror

Gercho San

Resident Evil Operation Raccoon City es un juego de acción con muchas cosas buenas, como las legiones y legiones de zombis y otros enemigos que atacan todos juntos. O que cuando se muera tu compañero se convierta en zombi y te ataque. También está bien que no puedas acabar con los Tyrants y más de una vez tengas que hacer todo deprisa porque vienen a destrozarte. Mucha emoción y horror.



90 Un juego de acción capaz de sorprendernos y que nos mantiene en tensión todo el rato gracias a sus legiones de zombis.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **The House of the Dead 4** — SEGA | ARCADE DE PISTOLA (N)



Ya sabéis cuánto nos gustan los zombis... Por eso este mes en el Store le estamos dando a *The House of The Dead 4* y *The Walking Dead*, dos propuestas muy distintas pero con zombis de por medio.

2 **The Walking Dead** — TELLTALE GAMES | AVENTURA (N)

3 **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA

4 **Wrecked: Revenge R.** — 505 GAMES | VELOCIDAD (N)

5 **Malicious** — SONY | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1 **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA



Esta pequeña joya se mantiene un mes más por méritos propios en lo alto de vuestra lista, aunque fijo que el mes que viene le superará *UEFA Euro 2012*. Y ojo con los zombis de *The Walking Dead*.

2 **UEFA Euro 2012** — EA SPORTS | DEPORTIVO (N)

3 **Silent Hill** — KONAMI | SURVIVAL HORROR

4 **DC Universe Online** — SONY | ROL DE ACCIÓN

5 **The Walking Dead** — TELLTALE GAMES | AVENTURA (N)



■ El cómic y sobre todo la serie de TV logran que el juego triunfe en el Store.





RESUELVE TODOS LOS **MISTERIOS** DE LA AVENTURA PORTÁTIL DE DRAKE

Uncharted El Abismo de Oro

SEGUNDA PARTE Y FINAL

16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SONY**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

CONTROLES

L: apuntar
R: disparar
✖: salto/acción
■: ataque cuerpo a cuerpo
●: rodar/descolgarse/ponerse a cubierto
▲: cambiar lados
Stick derecho: cámara
Stick izquierdo: caminar/correr
Cruceta: selección de armas
Pantalla táctil: acción/ataque
Panel táctil trasero: acción/manipulación de objetos

CAPÍTULO 17: DAME MI ARMA

- EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (3)

TESOROS

• **APARIENCIA DE LA LUNA:** nada más comenzar el nivel, avanza hasta la gran sala donde te espera Dante y tras eliminar a los enemigos con sigilo sube las escaleras. Al llegar arriba del todo y antes de dar un paso más, **salta el pequeño muro de la derecha** para llegar al piso inferior y encontrar dentro de uno de los arcos de piedra (1) el **Glifo de Turquesa**.

• **APARIENCIA DE MALZINTOLA:** justo desde el tesoro anterior, **regresa al murete** por el que saltaste y avanza un poco con cuidado de los enemigos. Justo en la pared de enfrente, verás unas **raíces colgando** del techo (2). Investiga a la derecha para encontrar el **Glifo de Turquesa** en el suelo.

• **MEDALLÓN DE PLATA:** una vez Drake le dé un arma a Dante como prueba de confianza y cuando te hayas deshecho de los enemigos en las dos siguientes zonas (la escalera y la gran sala con francotirador), **no avances detrás de Dante**, busca a la derecha una zona con peldaños (3). Arriba del todo brilla un objeto; sólo tienes que cogerlo para obtener la última prueba para resolver el misterio de **"El Rastro de Vicent Pérez"**. Al hacerlo conseguirás un **trofeo**.

• **APARIENCIA DE AMNALATUA:** tras ver cómo Guerro se lleva a Chase y tras eliminar al soldado que dispara desde la torreta, busca este **Glifo de Turquesa a la derecha de la torreta** (4).









CAP. 18: DERRAMARON SU SANGRE POR MÍ

- GLIFOS DE TURQUESA (2)

TESOROS

• **APARIENCIA DE ATLAHUATLI:** nada más comenzar este nivel, lo único que tienes que hacer es **dar media vuelta** y acercarte al objeto que brilla en la pared (1) para recoger este **Glifo de Turquesa**.

• **APARIENCIA DE MIXUATCHI:** verás una escena en la que **Chase aparece colgada** de una cuerda. Pues bien, antes de intentar llegar hasta ella, baja por las escaleras que verás (2) para recoger este segundo **Glifo de Turquesa**, el último secreto de este nivel. Ojalá todos fueran tan fáciles de completar, ¿verdad?





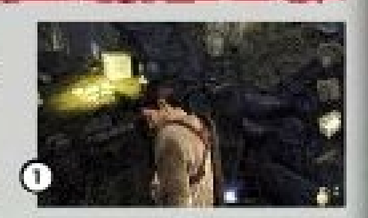
CAPÍTULO 19: DEMOSTRANDO TU VALÍA

- GLIFOS DE TURQUESA (2)

TESOROS

• **APARIENCIA DE ITZOPOCHTZI:** elimina a los hombres de Guerro según vayan apareciendo en el nivel. Tendrás que acabar con un lanzacohetes y una metralleta antes de encontrar este tesoro. Observa la **estructura donde estaba el soldado armado con la metralleta**; desde ese lugar podrás eliminar a más soldados con ayuda de este arma o con un lanzagranadas que está en la zona. Cuando esté el camino despejado, **salta con Dante y busca justo debajo de la estructura** en la cual estabas anteriormente (1) para encontrar este **Glifo de Turquesa**.

• **APARIENCIA DE IBEORGUN:** en la zona de los **camiones ardiendo**, asegúrate de no avanzar hasta ellos antes de encontrar el objeto. Ve a la izquierda del escenario y verás, pegada a unas ruinas, una **caja de madera** a la que podrás subir. Trepa y justo arriba, en la esquina de la izquierda (2) verás el último **Glifo de Turquesa.** Con Trofeo.



CAPÍTULO 20: JUGÁNDOTE EL CUELLO

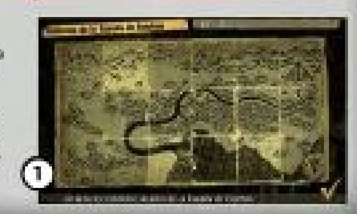
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- GRABADOS EN JADE (3)

TESOROS

• **EMBLEMA DE COYHONTONAL, EMBLEMA DE TEMOCAZUTI Y EMBLEMA DE HUIXONTONAL:** tendrás que coger las **piezas de Jade** que aparecen al principio del nivel. **Durante la escena toca los objetos brillantes** sobre la barra del bar, en la mesa y detrás de Drake, sobre una mesa al lado de un jarrón.

PUZZLES

• **MAPA DE LA SELVA DE LAS SERPIENTES:** tendrás que recolocar las **piezas del calco** de la Espada de Esteban. Intenta seguir el cuerpo de la serpiente en la parte inferior (1), mientras en la superior representan las montañas. Y la zona más oscura, que representa el mar en el mapa, en la zona inferior de la derecha. Una vez resuelto formará parte del **misterio "El peregrinaje del Fraile"**.

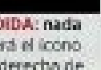


» CAPÍTULO 21: DE PERDIDOS AL RÍO

- LOS CONQUISTADORES (1)
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (1)
- CÍRCULO DEL CIELO (2)
- GRABADOS EN JADE (3)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA: nada más tocar tierra**, aparecerá el icono de la cámara en la parte derecha de tu pantalla. **Da media vuelta** y realiza una fotografía del puente roto (1). Utiliza el encuadre y zoom solicitados.

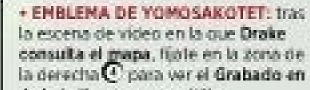


TESOROS



• **COTA DE MALLA:** antes de remar hacia delante, **retrocede un poco para verlo** junto una columna de piedra (2). De esta forma conseguirás un nuevo elemento para descubrir el **misterio de "Los Conquistadores"**.

• **ROSARIO DE MARCOS DE NIZA:** avanza por el río y **al llegar a las ruinas de un puente** observa el objeto brillar a la derecha, junto a unas grandes flores amarillas (3). Pertenece al **misterio "El peregrinaje del fraile"**.



• **EMBLEMA DE YOMOSAKOTET:** tras la escena de vídeo en la que **Drake consulta el mapa**, fíjate en la zona de la derecha (4) para ver el **Grabado en Jade** brillando en un altillo.



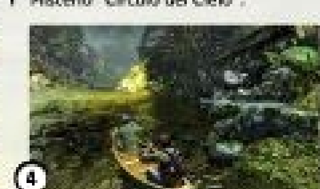
• **EMBLEMA DE AYHANITICO:** tras realizar la fotografía, avanza y a la izquierda verás unos **troncos de bambú** (5); rómpelos con el machete para poder recoger este **Grabado en Jade**.

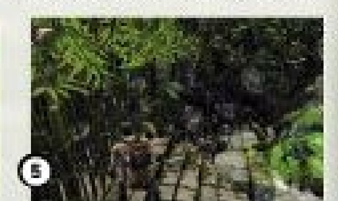
• **EMBLEMA DE TOCHEMOTLI:** tras realizar el segundo calco y **cruzar por el puente de madera**, déjate caer por la zona de la izquierda para llegar al piso inferior (6). En la esquina de la izquierda, pegado a la pared podrás encontrar este **Grabado en Jade**.

PUZZLES

• **ATLAHUATLI:** tras recoger el tesoro "Rosario de Marcos de Niza", permanece en el **margen derecho del río** y avanza un poco para encontrar un pilar de piedra con un relieve. Haz el calco y obtendrás otra prueba **del Misterio "Círculo del Cielo"**.

• **ITZICATLI:** una vez nuestros amigos estén en tierra deberás trepar a las ruinas y saltar dos veces para salvar la caída. Cuando llegues a la pared con los salientes, **no sigas a Sully** y avanza a la izquierda para encontrar una zona con un relieve. Es otra prueba del **misterio el "Círculo del Cielo"**.





» CAPÍTULO 22: VOLARÍA A UN RINOCERONTE

- LOS CONQUISTADORES (1)
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- CÍRCULO DEL CIELO (2)
- ANILLO DE LA TIERRA (1)
- GRABADOS EN JADE (3)

TESOROS

• **EMBLEMA DE OMATIHICTOYA:** tras deshacerte de los enemigos de la primera zona, ve hasta donde realizaste el **segundo calco** y salta hacia los arcos de piedra de la izquierda (1) para coger el **Grabado en Jade**.

• **EMBLEMA DE TEOCHICATOL:** tras superar la **zona de la torreta**, busca a la derecha para ver este **Grabado en Jade** (2). Pero antes de cogerlo **tendrás que cubrir las espaldas de Sully** y eliminar a todos los hombres de Guerro con la metralleta.

• **EMBLEMA DE MAHUAQUIOTEX:** Tras ayudar a Sully para llegar al saliente y reunirte con él, avanza hasta que veas **una cuerda** a la izquierda por la que poder trepar (3) para coger el **Grabado en Jade**.

• **BOCADO DE CABALLO ESPAÑOL:** tras realizar el tercer calco y antes de seguir a Sully, busca **a la izquierda de la construcción** en piedra para ver unas cañas de bambú (4) y recoger este objeto de **"Los conquistadores"**.

• **TEMOCAZUTI:** desde el tesoro anterior verás este objeto. Para cogerlo, reúnete con Sully y antes de saltar hacia los salientes de la pared de enfrente, **déjate caer** (5). En la esquina inferior derecha verás esta prueba del **misterio "Anillo de la Tierra"**.

PUZZLES

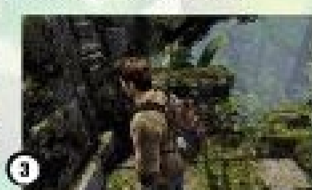
• **MARCADOR DE PIEDRA DE LAS SETE CIDADES:** deshazte de los tres enemigos que rondan por el parte inferior y avanza a la derecha para ver una piedra en el suelo con el **relieve que debes calcar**. Es una de las pruebas para resolver el misterio de **"El Peregrinaje del Fraile"**.

• **HUACATANI:** desde el calco anterior, **avanza bajo el puente** de la derecha, con cuidado de no ser descubierto por los hombres de Guerro en esta zona, y sube a las ruinas que verás también a la derecha para ver otro relieve que calcar. Hazlo y habrás dado con otra de las pruebas del misterio **"Círculo del cielo"**.

• **CHIHOPOTEX:** tras cruzar el abismo con ayuda de la cuerda, avanza un poco y a la derecha verás una pequeña **zona con un murete de piedra**. Busca la zona que tiene relieve y utiliza el calco para conseguir una nueva prueba del misterios del **"Círculo del Cielo"**.









» CAPÍTULO 23: AGACHA LA CABEZA

- LOS CONQUISTADORES (1)
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (2)
- CÍRCULO DEL CIELO (3)
- GRABADOS EN JADE (6)

FOTOS

• **CIVILIZACIÓN PERDIDA:** reúnete con Sully al otro lado de las ruinas, avanza a la derecha y **baja por los salientes hasta una plataforma** desde la que podrás sacar una fotografía de la cascada (1). Busca el sitio exacto.

• **CIVILIZACIÓN PERDIDA:** tras coger el último tesoro, observa el camino frente a Sully. **No vayas entre las dos serpientes** y pégate a la izquierda.

TESOROS

• **EMBLEMA DE NALTANAUHICO:** al comenzar el nivel, una vez hayas despejado el camino de enemigos, **retrocede hasta casi el principio** y observa el precipicio de la derecha. Hay una zona con salientes por la que podrás descender hasta el tesoro (2).

• **ASTROLABIO PLANISFÉRICO:** antes de **subir por la cuerda**, busca una piedra a la derecha y súbete en ella para llegar al **puente de piedra** (3). Arriba, podrás coger una prueba más para resolver **"El peregrinaje del fraile"**.

• **EMBLEMA DE MAHTLIOZTLI:** tras cubrir a Sully con la metralleta, busca en la zona de la derecha, entre la hierba, para ver el **Grabado en Jade**.

• **EMBLEMA DE NAMOTOHUATLI:** desde el anterior, **trepa por la siguiente cuerda** hasta arriba y salta hacia la ruina de la derecha para ver este **Grabado en jade** (4).

• **EMBLEMA DE CHIHOPOTEX:** cuando consigas el tesoro anterior, **salta hacia la cuerda y balancéate** hasta una pequeña plataforma a la derecha. Verás brillar el objeto desde lejos (5), así que es fácil encontrarlo. Es otro de los **Grabados en Jade**.

• **ESPUELA DE CONQUISTADOR:** desde la **zona del tercer calco**, da media vuelta para saltar hacia una plataforma de piedra que hay al otro lado del camino y lo verás brillar. Es una prueba del **misterio de "Los Conquistadores"**.

• **EMBLEMA DE CUOZICALTLI:** desde el tesoro anterior y tras eliminar al soldado detrás de la torreta, **salta a la plataforma detrás de Drake** y avanza por las ruinas. Antes de reunirte con Sully, investiga la pequeña plataforma para ver este **Grabado en Jade** (6).

• **EMBLEMA DE ECHICTLAMOYA:** tras reunirte con Sully al otro lado de las ruinas, **avanza a la izquierda y trepa por el muro** de piedra. Una vez arriba, avanza a la izquierda y rompe las **cañas de bambú** (7) para poder coger este **Grabado en Jade**.



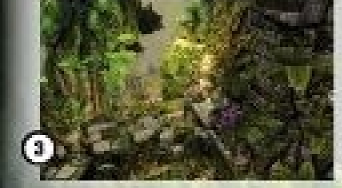


PUZZLES

• **MAHUAQUIOTEX:** cuando estés junto a los hombres de Guerro, elimina a los que tienes a tu lado y busca la pared de la izquierda con los **salientes para trepar**. Avanza hasta la zona que calcar y obtendrás otra prueba **del misterio "Círculo del Cielo"**.

• **NATUCOATLI:** tras superar el precipicio con dos cuerdas, llegarás a una zona repleta de enemigos. Podrás deshacerte de todos sin gastar una bala, estudiando sus movimientos y escondiéndote en las ruinas. Cuando acabes, y **antes de cortar la cuerda** para bajar el puente, vuelve donde estaba el primer enemigo y **déjate caer a la izquierda del puente de piedra**. Baja en paralelo a la cascada hasta una sala secreta. Al hacer el calco obtendrás otra prueba del **misterio "Círculo del Cielo"**.

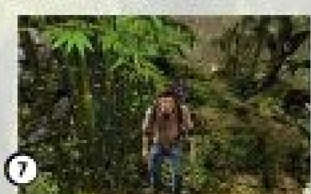
• **TECATOHUATLI:** tras bajar el puente y deshacerte de los soldados que aparecerán, **trepa por la cuerda** y déjate caer al otro lado de la pared. Más adelante verás un muro con salientes; trepa hasta la zona con el relieve.









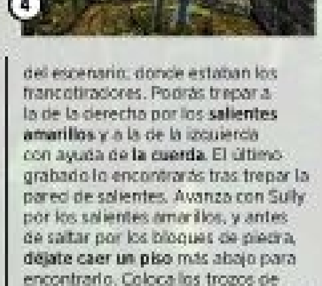


» CAPÍTULO 24: CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS









- LOS CONQUISTADORES (1)
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (1)
- CÍRCULO DEL CIELO (1)
- ANILLO DE LA TIERRA (1)
- GRABADOS EN JADE (6)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** al obtener la prueba **LÁPIDA DEL ACÓLITO**, mira detrás de ti para ver un pilar de piedra. Avanza hasta allí y gira alrededor hasta que salga la señal de la cámara de fotos (1).

TESOROS

• **EMBLEMA DE HUACATANI:** tras eliminar a los primeros enemigos, avanza hasta **donde eliminaste al primero** de todos. Ve a la izquierda para ver un camino bloqueado por cañas de bambú (1). Allí está este **grabado en jade** pegado en la roca.

• **EMBLEMA DE XOLOCHIMONAL:** tras encontrar el primer tesoro, avanza a la derecha hacia **la cascada**: encontrarás otro **grabado en jade** en un pasadizo detrás del agua (2). Al cruzar al otro lado verás el icono.

• **EMBLEMA DE LOS TRAVIESOS:** desde la plataforma en la que hiciste el primer calco, avanza a la derecha para ver otro **grabado en jade** (3).

• **EMBLEMA DE MACHONTONAL:** desde el tesoro anterior, **retrocede hasta la cascada** y, asegurándote de que esta queda detrás del personaje, busca en la esquina de la izquierda de la pared que hay frente a ti para poder coger el **grabado en jade**.

• **EMBLEMA DE HECHITOCITZI:** nada más coger el tesoro anterior, avanza **rodeando la construcción** de piedra; en el suelo, en un pequeño recuadro formado por las piedras encontrarás este **grabado en jade**.

• **CASCABELES DE BRIDA:** tras la primera fotografía, avanza por las escaleras y busca detrás de un murete de piedra, a la izquierda (3). Pertenece al misterio **"Los conquistadores"**.

• **EMBLEMA DE LOS GUARDIANES:** tras ayudar a Sully a trepar la pared, sube por la **raíz en forma de cuerda** de la izquierda. Al llegar a la plataforma superior verás a la izquierda unos troncos de bambú. Utiliza el machete y así dejarás al descubierto este nuevo **grabado en jade**.

PUZZLES

• **HUIXONTONAL:** tras conseguir el segundo grabado en jade, dirígete a la izquierda de la cascada y **trepa por los salientes** hasta la plataforma superior; allí encontrarás un relieve que calcar. los otros dos relieves de este puzzle están en las grandes **torres de piedra** que hay en el centro del escenario, donde estaban los francotiradores. Podrás trepar a la de la derecha por los **salientes amarillos** y a la de la izquierda con ayuda de **la cuerda**. El último grabado lo encontrarás tras trepar la pared de salientes. Avanza con Sully por los salientes amarillos, y antes de saltar por los bloques de piedra, **déjate caer un piso** más abajo para encontrarlo. Coloca los trozos de calco para conseguir otra prueba del misterio **"Anillo de la tierra"**.

• **LÁPIDA DEL ACÓLITO:** desde el cuarto tesoro avanza a la derecha, rodeando la construcción de piedra, y sigue hasta el final del camino para ver una pared con el grabado; está junto a unas flores rosas (6). Al realizar el calco obtendrás otra pista del misterio **"El peregrinaje del fraile"**.

• **AYHANITICO:** verás otro relieve para calcar al saltar sobre los pilares de piedra para cruzar el precipicio, antes de subir por la cuerda (7). Es otra pista del **"Círculo del cielo"**.

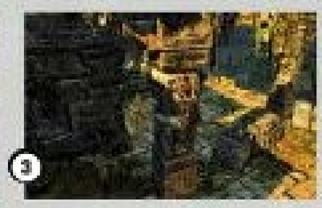




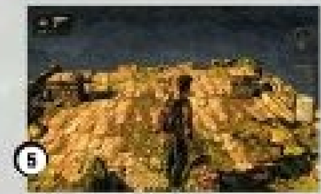
» CAPÍTULO 25: DEBÍ DECÍRTELO











- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- CÍRCULO DEL CIELO (1)
- ANILLO DE LA TIERRA (1)
- GRABADOS EN JADE (1)

TESOROS

• **BRÚJULA DE MARCOS:** tras resolver el primer puzzle, en la zona de las columnas, y antes de ayudar a Sully, ve a la esquina de la derecha y déjate caer por los **salientes amarillos** para llegar a una plataforma inferior (1) en la que podrás recoger este tesoro de **"El peregrinaje del fraile"**.

• **EMBLEMA DEL CANTO:** tras ayudar a Sully y así poder subir a la plataforma superior tendrás que **enfrentarte a hombres de Guerro**. Al doblar la esquina observa la pared que queda a tu derecha (1). Encontrarás este **grabado en jade** a medio camino.

PUZZLES

• **MACHONTONAL:** tras deshacerte de los enemigos del principio del nivel, **sube a cada uno de los cuatro pilares de piedra** del escenario para calcar los cuatro relieves (1). Cuando consigas los cuatro calcos, ordena las piezas para resolver el puzzle y obtener una prueba más del misterio **"Anillo de la Tierra"** (4).

• **OMATIHICTOYA:** tras llegar arriba del todo, observa el vídeo, deshazte de los dos soldados de Guerro y, **antes de seguir a Sully, sube al altar** para realizar un calco más (5). Cuando consigas realizarlo al 100% obtendrás otro elemento para resolver el misterio el **"Círculo del Cielo"**.

» CAPÍTULO 26: MÁS LEJOS DE LO QUE PARECE

- LOS CONQUISTADORES (1)
- LAS SETE CIDADES (1)
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- CÍRCULO DEL CIELO (1)
- ANILLO DE LA TIERRA (2)
- GRABADOS EN JADE (4)

TESOROS

• **CLAVOS DE TIPO BARROTE:** tras realizar los calcos del principio del nivel, ve a la torre a la izquierda de la **zona con el foco** y trepa por ella (3). Una vez arriba, salta hacia la siguiente torre frente a ti para llegar a este tesoro y obtener así una prueba más de **"Los Conquistadores"**.

• **EMBLEMA DE ITZLIHAUTZIN:** tras ver como Sully cae por el precipicio, avanza a la torre de la derecha y trepa por los salientes amarillos, como dando un rodeo, hasta dar con un pequeño recoveco (4). En el suelo te encontrarás este **grabado en jade**.

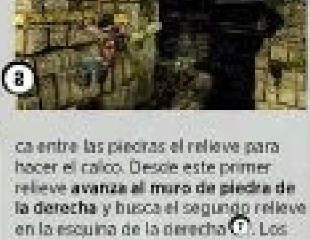
• **ANILLO DE FRAY MARCOS:** al bajar para reencontrarte con Sully, **observa el suelo**. En una de las esquinas verás brillar el objeto; antes de reencontrarte con él, avanza a la izquierda (5) para obtener una prueba más para resolver el misterio **"El peregrinaje del fraile"**.

• **EMBLEMA DE YATILIYAPOCA:** cuando realices el puzzle de la **IMAGEN DE MIGUEL SERVET**, avanza por el arco de piedra hasta que salte una escena de vídeo; con el control del personaje de nuevo, avanza a la izquierda, **retrocediendo hacia el arco**, para ver unas cañas de bambú que romper (5). Al hacerlo obtendrás otro **grabado en jade**.

• **EMBLEMA DE ITZICALTLI:** detrás del helicóptero verás un pilar a la izquierda; avanza hasta allí y busca detrás el **grabado en jade** (5).

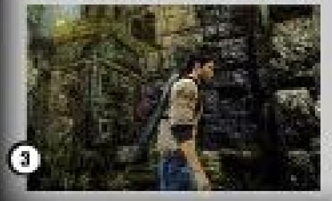
• **EMBLEMA DE TECATOHUATLI:** desde el tesoro anterior, avanza por el camino entre las **columnas de serpiente** y sigue hasta encontrar más hombres de Dante. Tras deshacerte de ellos, observa en la pared de la derecha, verás un escalón (6). Sube para recoger este tesoro y así obtendrás otro **grabado en jade**.





PUZZLES

• **NAMOTOHUATLI:** tras eliminar a los hombres de Dante al principio del nivel, avanza hacia la zona donde comenzaste a disparar y observa el escenario. Hay una zona de las ruinas **iluminada por un foco**, justo enfrente del muro por el que apareciste. Busca entre las piedras el relieve para hacer el calco. Desde este primer relieve **avanza al muro de piedra de la derecha** y busca el segundo relieve en la esquina de la derecha (7). Los otros dos relieves los encontrarás **al salvar a Sully** y deshacerte de todos los mercenarios que aparecerán en







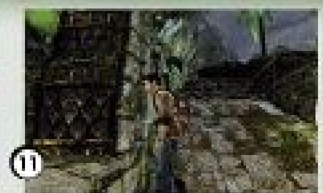














esta zona. Acércate a las **columnas de serpiente** que presiden el camino y busca ambas piedras con relieve para calcarlas (8). Una vez tengas los cuatro calcos, coloca las piezas en su lugar para obtener una prueba más del misterio **"Anillo de la Tierra"** (9).

• **IMAGEN DE MIGUEL SERVET:** tras realizar los dos últimos calcos del puzzle anterior, avanza por el camino entre las dos columnas. Antes de llegar al arco aparecerán un montón de pedazos de papel. Coloca las piezas de modo que el rostro aparezca a la izquierda de la pantalla y las letras a la derecha. Con esto resolverás el misterio **"Las Sete Cidades"** (10).

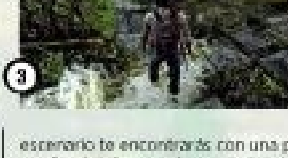
• **HECHITOCITZI:** en la pared a la izquierda del **helicóptero**, hay una piedra con relieve. Haz el calco y tendrás otra prueba del **"Círculo del Cielo"**.

• **AMNALATUA:** avanza hasta las **columnas de serpiente** detrás del helicóptero y verás dos relieves en sus bases (11). Los otros dos relieves los podrás encontrar **dentro de la cueva**, donde te esperan los hombres de Dante. Tras deshacerte de ellos, avanza por el pasillo hacia la izquierda y mira los bloques de piedra de la pared (12). A izquierda y derecha podrás encontrar los relieves para obtener otros dos calcos y así poder recomponer el puzzle. Obtendrás otra prueba del **"Anillo de la Tierra"**.

» CAPÍTULO 27: LA PUERTA DEL INFIERNO









* LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (2)
* CÍRCULO DEL CIELO (1)
* ANILLO DE LA TIERRA (1)
* GRABADOS EN JADE (4)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** nada más comenzar el nivel, avanza hasta **el foco que ilumina la cascada** y llega hasta la esquina de la derecha para que aparezca el icono de la cámara (1). Realiza el encuadre, enfocando las cabezas de serpiente que presiden la cascada.

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** después de eliminar a los hombres de Dante, una vez hayas utilizado la cuerda para cruzar el abismo, te encontrarás en una plataforma superior con una **caja de granadas** a la derecha. Si te acercas a ella aparecerá el icono de la cámara de fotos; realiza el encuadre (2) con el zoom adecuado tal y como te marcan.

TESOROS

• **EMBLEMA DE NATUCOHUATLI:** Nada más empezar este capítulo, avanza hasta los pies de la cascada (3) para recoger este **grabado en jade**; está a simple vista y es fácil de ver.

• **EMBLEMA DE IMTAYSOYUNNA:** desde la cascada tendrás que avanzar por los salientes amarillos de la pared. En el camino hacia el siguiente escenario te encontrarás con una pequeña plataforma a la que te tendrás que subir (4). Es imposible que no veas este **grabado en jade**.

• **EMBLEMA DE ATLAHUATLI:** al pasar la zona de los salientes y deshacerte de los primeros enemigos, avanza por el pasillo al principio y verás una **zona iluminada** al fondo (5). Justo sobre una de las rocas se encuentra este **grabado en jade**.

• **EMBLEMA DE AMNALATUA:** antes de entrar por la puerta de la cabeza de serpiente, avanza a la izquierda y verás unos **troncos de bambú** que poder romper con el machete (6). Al hacerlo podrás recoger **el último grabado en jade** de la colección.

PUZZLES

• **COYHONTONAL:** al realizar la primera fotografía verás que justo en esa esquina hay **tres escalones** que dan a una especie de terraza sobre el precipicio; sube allí e investiga el pilar de piedra de la izquierda (7) para encontrar una **piedra con relieve** que poder calcar. Una vez te hayas deshecho de los primeros enemigos del capítulo, **cruza el puente y avanza a la terraza** que verás a la derecha. En una de las caras del pilar se encuentra este grabado que calcar (8). El tercer calco lo podrás hacer antes de subir por la pared. La piedra se encuentra en la esquina de la derecha (9). El último calco lo podrás hacer después de deshacerte de todos los enemigos del piso superior y una vez hayas hecho la segunda fotografía. **Antes de subir por la cuerda**, observa la pared de la derecha para no dejarte la última pieza del puzzle. Sólo te queda colocar las 4 piezas para conseguir una pieza más del misterio **"Anillo de la Tierra"**.

• **TEOCHICATOL:** desde la posición donde encontraste el **EMBLEMA DE ATLAHUATLI**, avanza a la derecha y déjate caer por el **desnivel de la derecha**. En la pared de la izquierda se encuentra la piedra que debes calcar (10). Al hacerlo obtendrás una prueba más para resolver el misterio **"Círculo del Cielo"**.











» CAPÍTULO 28: ATRAPADOS DENTRO COMO RATAS

* LOS CONQUISTADORES (1)
* LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (1)
* ANILLO DE LA TIERRA (1)
* DEIDADES MENORES (4)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** tras coger el tesoro **ESTATUILLA DE HAXOLITECTAL**, bajarás el puente que Dante elevó al principio. Avanza un poco; tendrás que abatir a 2 enemigos y verás **una caja**. Pégate a ella, date media vuelta y fotografía la estatua (1).

TESOROS

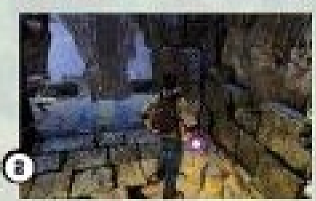
• **ALABARDA ESPAÑOLA:** nada más entrar en el capítulo, tendrás que avanzar hasta que salte un vídeo en el que Dante eleva un puente. Cuando acabe la escena, **retrocede por dónde has venido** y nada más pasar la primera puerta, mira a la izquierda (2), en la esquina encontrarás este tesoro del misterio **"Los Conquistadores"**.

• **XLUMIXIHUATIL:** desde el anterior tesoro, **vuelve a la zona del puente**, limpia la zona de enemigos con el rifle y **desciende por la columna de la izquierda** procurando siempre ir hacia la izquierda. Abajo, llegarás a un pequeño espacio sin salida (3) y a este tesoro de **"Anillo de la Tierra"**.

• **ESTATUILLA DE TEOHIXTAMO:** ve a la derecha y otro grupo de francotiradores intentará abatirte mientras te mueves por una zona de plataformas. Al llegar a suelo firme, tendrás que cargarte a 2 francotiradores a tu espalda y a otros dos soldados en un lateral. En esa zona verás en una tela. Rómpela con tu machete (4) y llegarás a este tesoro del misterio **"Deidades Menores"**.

• **ESTATUILLA DE HAXOLITECTAL:** tras el anterior, superarás otra zona de plataformeo en la que dos snipers intentarán abatirte. Avanza hasta llegar a suelo firme y podrás abatir a los snipers desde arriba. Después, mira a la parte derecha: **esculpidos sobre la piedra verás unos peldaños** grises por los que puedes avanzar hasta una tela. Rómpela y verás (5) este tesoro de **"Deidades Menores"**.





• **ESTATUILLA DE APACITAPANOL:** tras sacar la foto, pasar por una zona en la que todo se derrumba y acabar con un grupo de malos, deberás bajar un **segundo puente cortando la cuerda**. Cuando bajes, no cruces: sube por esa cuerda (6) y llegarás a este tesoro, de **"Deidades Menores"**.

• **ESTATUILLA DE ITZOPOCHTZI:** al comenzar a cruzar el segundo puente que has bajado, te asaltarán dos enemigos (uno con escopeta). Abátelos desde lejos y avanza hasta su posición; tras una roca de la izquierda encontrarás este tesoro (7), del misterio **"Deidades Menores"**.







CAPÍTULO 29: EL PORTAL DE LOS DIOSES

LOS CONQUISTADORES (1)
EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (1)
CÍRCULO DEL CIELO (1)
DEIDADES MENORES (4)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** muy cerca del tesoro **LA ESTATUILLA DE QUIXTENOLIN**, llegarás a un puente, donde te esperan un par de enemigos en la parte inferior, uno con escopeta y uno con lanzacohetes que te da la "bienvenida" desde la boca de una estatua.
Pues bien, debes alcanzar la mencionada **boca de la estatua**, darte media vuelta y fotografía la zona del puente (1).

• **CÍRCULO DEL CIELO:** tras conseguir la **ESTATUILLA DE XITZMITALICAYO** verás una secuencia de vídeo, tendrás que eliminar a 3 soldados con rifle de francotirador y guardar el equilibrio sobre un madero.
Pues bien, **nada más pasar el madero, mira a la izquierda** para ver unos salientes en la piedra que te llevarán hasta una zona elevada desde donde puedes hacer esta foto (2) del **"Portal de los dioses"** (es la última prueba de este misterio).



TESOROS

• **ESTATUILLA DE TICONAHITZICHI:** nada más comenzar el nivel, empieza a descender por la gruta hasta que llegues a un saliente/desfiladero por el que **pasarás con la espalda pegada a la pared**. Antes de avanzar por ese saliente, investiga la pared de la derecha. **Podrás agarrarte a un saliente elevado**, subir y avanzar por un estrecho pasillo que conduce a una tela y, tras ella, este tesoro (3) del misterio **"Deidades Menores"**.

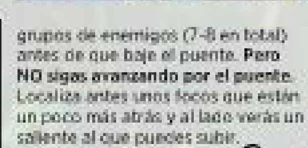
• **CAMPANILLAS DE ALTAR:** tras recoger el anterior, sigue avanzando y acaba con la retahíla de enemigos que sale a tu paso (varios snipers, un minigun, soldados...) llegarás a unos escaleras. Bájalas y mira tras las piedras (4) de la izquierda para recoger este tesoro del misterio "El Peregrinaje del Fraile".



• **ESTATUILLA DE QUIXTENOLIN:** tras el anterior, tendrás que avanzar por la parte elevada de algunas estatuas gigantes y tras pisar tierra firme, te las verás con **cuatro enemigos** (2 con escopetas). Tras ello, sigue bajando por la gruta y fíjate en la pared derecha, cuando **llegues a dos columnas o pilares**. Tras uno de ellos está el tesoro (5), que pertenece al misterio "**Deidades Menores**".

• **ESTATUILLA DE OTAPIXICAL:** muy cerca del anterior, un enemigo te disparará con **lanzacohetes** desde la boca de una estatua. Entra por la boca de la estatua y al fondo (6) encontrarás este tesoro del misterio **"Deidades Menores"**.

• **ESTATUILLA DE XITZMITALICAYO:** sigue avanzando hasta que llegues a una zona con un **nuevo puente elevado**. Tendrás que cargarte a dos grupos de enemigos (7-8 en total) antes de que baje el puente. **Pero NO sigas avanzando por el puente**. Localiza antes unos focos que están un poco más atrás y al lado verás un saliente al que puedes subir.
Sigue el pasillo hasta el final (7) y ahí está este tesoro del misterio **"Deidades Menores"**.



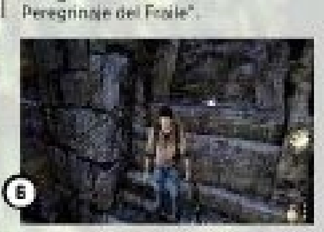
• **FRAGMENTOS DE ALVARELO:** desde la segunda foto, retrocede, baja por el único camino, elimina a tres francotiradores y déjate caer. Nada más tocar el suelo, ve a la izquierda, bordeando las escaleras por las que has bajado, y sigue por ese camino hasta el final para romper la tela. Tras esta tela se esconde el último tesoro del nivel (8), perteneciente al misterio **"Los Conquistadores"** (es la última prueba de este misterio y te llevarás el correspondiente trofeo).



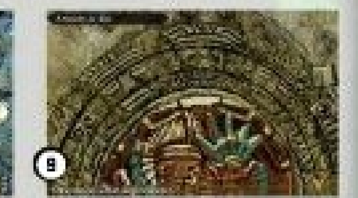
PUZZLES

• **AMULETO DE DIOS:** hay cinco caras compuestas por 3 discos que rotan. Para resolver el puzzle, **rota el disco superior** hasta dejar la corona en el cuarto hueco (en el extremo más a la derecha, justo pegado al icono de la libreta de Drake). Justo debajo, también en el cuarto hueco, **el segundo disco debe estar colocado en unos ojos** cuadrados que parecen estar cerrados (y con pendientes). Coloca el **tercer y último disco** fijándote también en el cuarto hueco, en el gráfico de una boca cerrada parecida a los ojos.
Si no te aclaras (que tampoco nos extrañaría), gira cada disco **hasta que Chase vaya diciendo que lo has colocado bien**.. La verdad es que así es difícil equivocarse y más si miras bien la pantalla (9).





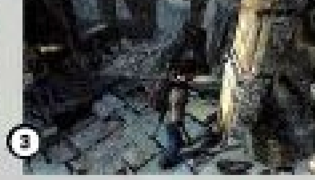




CAPÍTULO 30: EL LAGO DE LOS FANTASMAS







• EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
• LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (1)
• ANILLO DE LA TIERRA (2)
• DEIDADES MENORES (3)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** tras recoger la segunda estatuilla, avanza un poco hasta ver la ciudad en ruinas; al acercarte al **borde del acantilado** aparecerá el icono de la cámara (1). Realiza el encuadre apropiado, con el zoom que marcan en el juego para poder sacar la fotografía.

TESOROS

• **ESTATUILLA DE YATLAHAUNICO:** Nada más comenzar el nivel, avanza por el único camino posible para **reunirte con Chase**. Una vez abajo, avanza a la izquierda, verás un escalón elevado cubierto por un poco de hielo. Sube hasta él y pegado en la pared de la izquierda (2) encontrarás esta **deidad menor**.

• **ESTATUILLA DE ITIXLI:** una vez recuperes el control de Drake tras ver la escena de vídeo, observa la pared de la derecha (2) para encontrar esta **deidad menor** en el suelo.

• **ATCHIHUATLI:** te encontrarás este tesoro en el lago y lo puedes recoger **cuando estés en el bote**, remando. El objeto se encuentra sobre la superficie del agua y es imposible perderlo (4), ya que pasarás por encima. Se trata de otro elemento del misterio **"Anillo de la Tierra"**.

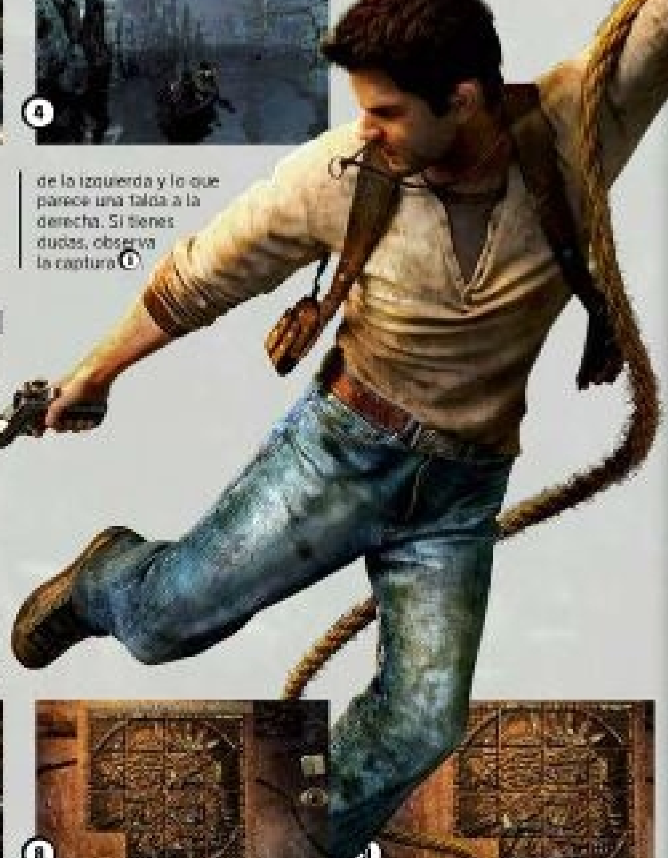
• **EMBLEMA DE LAS SETE CIDADES:** es el segundo tesoro que te encontrarás **en el lago**, y también es imposible perderlo (5). Se trata de una de las pruebas para resolver el misterio **"El peregrinaje del Fraile"**.

• **HUEZICALTLI:** también lo encontrarás en el lago e igualmente pasarás por encima de él, así que no lo perderás (6). Se trata de otro elemento más para resolver el misterio de **"Anillo de la Tierra"**.

• **ESTATUILLA DE TEHTZICATLI:** Antes de resolver el puzzle, avanza pegado a la derecha de la pantalla. Justo enfrente del mosaico, sin que se vea el personaje (7), te encontrarás esta **deidad menor**.

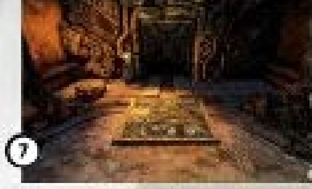
PUZZLES

• **MOSAICO:** Tendrás que resolver el puzzle con el mosaico que hay en el suelo. Se trata de reconstruir la imagen que aparece en el medallón de Chase. En primer lugar **coloca las esquinas** (es lo más fácil porque son con medias lunas) excepto en la esquina inferior izquierda que se tiene que quedar libre al final.
A continuación coloca el resto de piezas que van al borde; dos con el borde a la izquierda, dos con el borde arriba y otras dos con el borde a la derecha (8). Y por último las cuatro piezas del centro: **las dos caras de perfil en la parte de arriba**, la cara que mira de frente en la parte de la izquierda y lo que parece una falda a la derecha. Si tienes dudas, observa la captura (9).

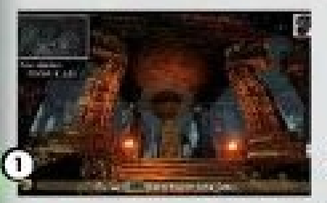
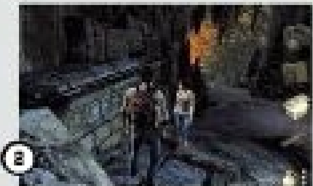
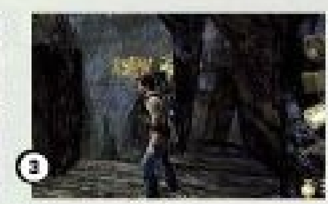








CAPÍTULO 31: UN SACRIFICIO DE SANGRE


- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (1)
- LA CIVILIZACIÓN PERDIDA (1)
- ANILLO DE LA TIERRA (2)
- DEIDADES MENORES (3)

FOTOS

• **LA CIVILIZACIÓN PERDIDA:** tras la escena en la que nos muestran el trono de oro, aparecerá el icono de la cámara (1) y conseguirás la última prueba de **"La civilización perdida"**.

TESOROS

• **ESTATUILLA DE POYOCLIXICAYA:** nada más comenzar el nivel, sube las escaleras y observa la esquina de la derecha (2): sobre una plataforma encontrarás esta **deidad menor**.

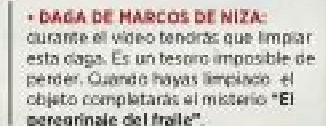
• **ESTATUILLA DE EXHUALTICANO:** desde el anterior, avanza un poco más y verás un **suelo de madera** a la derecha (3). Sigue por ese lado para encontrar al fondo otra **estatuilla**.

• **ESTATUILLA DE COMECATLOTEC:** tras la fotografía y antes de terminar de subir las escaleras, observa el recoveco a la derecha (4). En una esquina en el suelo verás esta **deidad**.

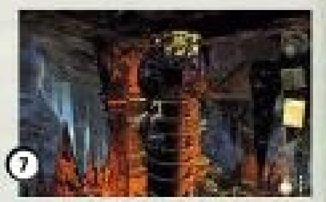
PUZZLES

• **MAYHUIXICO:** tras el vídeo, retrocede un par de pasos hasta ver un pilar a la derecha con una **veta de oro**. Utiliza el calco en este panel para obtener la primera pieza. El segundo relieve está justo enfrente, en el **pilar que está tumbado**, a la izquierda. Sigue avanzando **por las escaleras** hasta ver otro pilar con el relieve de oro a la derecha (5). El último **se encuentra muy cerca**: baja un poco más y verás otro pilar con el relieve de oro tirado en el suelo, a la izquierda (6). Tras realizar el calco podrás resolver el puzzle y obtener otra prueba del misterio **"Anillo de la Tierra"**.

• **CUOZICALTLI:** antes de subir hasta el trono de oro, asegúrate de trepar a las **cuatro columnas** que rodean el recinto (7). En cada una encontrarás un relieve para calcar. Con los cuatro calcos, resuelve el puzzle y obtendrás la última prueba para resolver el misterio **"Anillo de la Tierra"**.

• **DAGA DE MARCOS DE NIZA:** durante el vídeo tendrás que limpiar esta daga. Es un tesoro imposible de perder. Cuando hayas limpiado el objeto completarás el misterio **"El peregrinaje del fraile"**.



CAP. 32: COSAS QUE NO TIENEN VUELTA ATRÁS







- LA RESERVA (5)
- DEIDADES MENORES (1)

TESOROS:

• **EL MONO:** el primer tesoro es un poco complicado de encontrar. **Primero deshazte de los enemigos** que aparecerán al trepar por la primera cuerda. Justo **debajo del segundo francotirador**, hay una plataforma a la que puedes llegar; lo sabrás por que el borde está un poco desgastado. Salta desde la cuerda y avanza hasta una pequeña sala que hay a la derecha. Automáticamente, **Drake encenderá la linterna** y podrás encontrar el objeto a la derecha; al lado de unos bloques de piedra (1). Se trata de uno de los coleccionables de **"La reserva"**.

• **CIPACTLI:** desde el tesoro anterior; termina de trepar por la cuerda y tras deshacerte del **hombre acorazado**, déjate caer en esa plataforma. Te encontrarás este objeto de **"La reserva"** pegado a la pared de la derecha (2).

• **LA SERPIENTE:** una vez hayas recolectado el tesoro anterior, sigue trepando y **tras eliminar a los dos hombres de Dante**, investiga en la parte de la izquierda, detrás de un pequeño muro (3), para encontrar este objeto de **"La reserva"**.

• **KWAMETOCHITLI:** tras el tesoro anterior, salta a la cuerda y en lugar de engancharte en la pared amarilla, **cruza hasta la plataforma** que hay enfrente. Al fondo verás una **tela que podrás cortar con el machete**; ésta esconde otro tesoro más de **"La Reserva"** al lado del pilar con los relieves de oro (4).

• **EL TAPIR:** desde la situación del tesoro anterior, sigue avanzando. Tras deshacerte de la siguiente oleada de enemigos, **no trepes por la cuerda donde espera Chase**, sigue hacia la izquierda y entra en la habitación del fondo (5). Allí podrás encontrar otro objeto más perteneciente al misterio **"La reserva"**.

• **ESTATUILLA DE MIXUATCHI:** este último tesoro lo encontrarás una vez te hayas deshecho de la última oleada de enemigos.
Sube las escaleras y encontrarás este último tesoro en **una caja de madera** a la derecha. Se trata de **la última deidad menor**.

CAPÍTULO 33: ENSUCIÁNDOME LAS MANOS

- LA RESERVA (4)

TESOROS:

• **EL QUETZAL:** tras la explosión, deshazte de los enemigos y **antes de subir por la cuerda** que hay sobre las cajas de madera de la derecha, sube la pequeña rampa que verás a la izquierda hasta dar con este objeto de **"La reserva"** al lado de una roca (1).

• **EL PERRO:** **antes de saltar el abismo** donde Chase está esperando, observa la pared de la izquierda para conseguir este tesoro de **"La reserva"** justo en la esquina (2).






• **EL OCELOTE:** cuando Chase haga que se caiga el pilar para poder cruzar al otro lado, observa que hay **un par de salientes detrás de Drake** a los que podrás trepar para llegar a la plataforma (3) con este objeto de **"La reserva"**.

• **EL ARMADILLO:** nada más cruzar el pasillo en el que **se caen los pilares de piedra**, salta al saliente amarillo en el centro del abismo y al llegar al otro lado avanza a la izquierda. Verás este objeto, el último del capítulo **entre unas cajas de madera** (4). Acércate a ellas para que salga el icono.

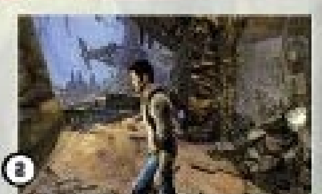
CAPÍTULO 34: LA REVOLUCIÓN TERMINA

- LA RESERVA (2)

TESOROS:

• **LA RANA:** al comenzar el nivel verás un encuadre distinto de la acción y es que te tocará correr **para evitar el cohete de Guerro**.
Nada más cruzar la plataforma de la izquierda, avanza por el camino que hay a la derecha después del puente y detrás de la gran roca (1) encontrarás este tesoro de **"La reserva"**.

• **EL JAGUAR:** Tras derrotar a Guerro, salta hacia la cuerda que tienes en frente y baja hasta los tablones de madera.
Sólo te **queda llegar hasta Chase** para terminar el juego, pero antes de acercarte demasiado **avanza por el camino de la derecha**, detrás del pilar (2) que la tiene atrapada. Con esto, recogerás el último coleccionable de **"La reserva"**.
Luego, acércate a Chase y no sólo habrás acabado el juego, sino que además tendrás todos los coleccionables en tu mochila.



El juego oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 ofrecerá más de 45 pruebas deportivas y todo el espíritu de competición de este evento.

London 2012

LA LLAMA DEL **ESPÍRITU OLÍMPICO** TAMBIÉN ARDE EN PS3

Cada cuatro años se celebran los Juegos Olímpicos, una serie de eventos deportivos en los que participan países de todo el mundo y que tienen su origen en la antigua Grecia (durante unos días las diferencias entre las ciudades-estado se solucionaban el campo de juego, no en el de batalla). Ese mismo espíritu de competición es el que traerá *Londres 2012*, un título a caballo entre el simulador y el arcade deportivo, en el que participaremos en más de 45 pruebas. Así, bajo una ambientación de lujo, podremos disputar los 100 metros lisos, el lanzamiento de disco, diversas competiciones de natación y gimnasia, halterofilia, tenis de mesa...
Junto a estas pruebas "convencionales", habrá diversos retos y pruebas Fantasía en las que tendremos como objetivo disparar flechas lo más rápido posible o lanzar una jabalina sobre una diana gigante. Un interesante extra que, junto al completo editor para personalizar a todos los deportistas, añadirán más duración a un juego ya de por sí completo.
Independientemente del evento elegido, en todos ellos contaremos con un sencillo control fácil de dominar y que combinará el típico "machacabotones" de toda la vida, con pulsaciones en el momento oportuno (incluso de los sticks) o la marcación de ángulos para el lanzamiento o los saltos. Pero ojo: puede que su manejo sea más o menos fácil, pero requerirá de toda nuestra habilidad y un tiempo de práctica para ser dominado a fondo, ya sea usando el DualShock 3 o el controlador Move (este último será compatible con al menos una docena de pruebas). Y, como los JJ.OO. son pura y sana competición, tampoco faltarán modos competitivos, ya sea en la misma consola por turnos como online: habrá piques individuales, por equipos o hasta consiguiendo el máximo número de medallas para tu país en el ránking mundial.
Visualmente también apostará por el realismo, guardando gran parecido con las retransmisiones de TV (habrá varias cámaras en las repeticiones, comentaristas que narrarán el detalle...) y las animaciones de los atletas prometen estar trabajadas. Todo para acercarte a casa la fiesta deportiva de los JJ.OO. Si eres aficionado, no deberías perdértelo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Promete plasmar con acierto toda la emoción de los juegos olímpicos gracias a la multitud de pruebas que incluirá, un control accesible y opciones online de lo más interesantes.



El sistema de control estará a caballo entre el simulador y el arcade, permitiendo una jugabilidad directa que no renuncia a cierta profundidad.



Aparte de los modos individuales, tendrá modos multijugador en los que competiremos por equipos para subir en el ránking a nuestro país.



Dentro de las 45 pruebas disponibles encontraremos algunas rara vez vistas en otros juegos de este tipo, como el voley playa, el ciclismo en pista o el descenso en kayak.

Gráficamente captará toda la magia de las retransmisiones deportivas.

Ofrecerá un modo por turnos para picarnos en compañía de amigos.

SE PARECE A...

SEGA ya rubricó también el juego oficial de las pasadas olimpiadas, con el que introdujo algunas pruebas nuevas hasta la fecha. Más allá de eso, quedan juegos no oficiales, como *Winter Stars* y *Summer Stars* (ambos compatibles con Move), el "cutrón" *Summer Challenge* o *Champion Sports*, sin duda uno de los mejores para jugar con Move...

BEIJING 2008

El juego oficial de las pasadas Olimpiadas ofrecía un menor número de pruebas, pero también apostaba por el multijugador y un sencillo control.

SPORT CHAMPIONS

Combinaba deportes convencionales (tenis de mesa o tiro con arco) con pruebas menos deportivas, como combate, haciendo uso de Move.

Los deportes más emblemáticos de los Juegos Olímpicos estarán presentes en un título que apostará por la variedad de pruebas y unas completas opciones multijugador.

OTROS DEPORTES NO TAN SERIOS...

Aparte de los pruebas olímpicas encontramos diferentes Desafíos (superar un tiempo record o conseguir alzarnos con la victoria con unas condiciones determinadas) y las llamadas Pruebas Fantasía donde, hasta 4 jugadores en la misma consola, se enfrentan a competiciones con reglas alternativas.

PRUEBAS FANTASÍA

Tienen objetivos bastante llamativos. ¿Qué te parece lanzar una jabalina para acertar en una diana gigante?

DESAFÍOS

Propone retos especiales con ciertas condiciones que debemos superar para desbloquear más eventos.



Lollipop Chainsaw es un juego de acción en tercera persona en el que manejaremos a Juliet Starling, una rubia animadora que echará a patadas a los zombis de su instituto.

PS3 | WARNER | ACCIÓN | 15 DE JUNIO

Lollipop Chainsaw

CIENTOS DE **ZOMBIS** TE ESPERAN AL SALIR DE CLASE

La última ida de pinza de Suda 51 nos lleva a un instituto infestado de zombis. Tras producciones tan surrealistas como *killer7* o *Shadows of the Damned*, el genial creativo japonés quiere sumergirnos en un desarrollo repleto de acción que, a su manera, nos remite a otra de sus creaciones: *No More Heroes*. En *Lollipop Chainsaw* controlaremos a Juliet Starling, una rubia animadora que ve como su instituto (llamado San Romero en un claro homenaje a George A. Romero, director de míticas pelis de zombis como "La Noche de los Muertos Vivientes") se llena de zombis. Y ella, en lugar de salir corriendo, ni corta ni perezosa empuñará una motosierra y se abrirá paso entre los muertos vivientes para cumplir misiones como rescatar a algunos compañeros de clase que han sobrevivido a la infección o acabar con peligrosos jefes finales como Zed, el "zombi punk". Para ello, además de la citada motosierra y de las piruletas (que también dan nombre al juego y que marcarán nuestro nivel de salud), podremos realizar todo tipo de movimientos alucinantes (cuando se llene la barra de especiales correspondiente), propios de nuestra condición de animadora. Dichas piruetas vendrán acompañadas, además, de un reguero de luces de colores, corazoncitos y demás parafernalia "rosa". Será el contrapunto perfecto para tanta acción "gore" y nos arrancará más de una carcajada. Y todo bajo una colorida estética "cel-shaded", que le otorgará gran personalidad.
Un gran apartado sonoro (bajo la batuta del gran Akira Yamaoka y con un gran elenco de bandas dando forma a una cañera BSO) y con una trama escrita por James Gunn (guionista de "El Amanecer de los Muertos") serán otras de las bazas de un juego de acción que seguro que nos alegra los primeros calores del año.

PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Suda 51 firma un juego de acción que promete ser tan divertido como disparatado y que seguramente podrá presumir de ser el "masacrazombis" más colorido y "rosa" de la historia.

Además de la motosierra, podemos usar como arma la cabeza de nuestro novio Nick, con la que mantendremos hilarantes conversaciones...

Aparte de matar zombis, habrá que cumplir misiones como buscar y rescatar supervivientes.

El juego lucirá una colorista estética "cel-shaded", que le otorgará una gran personalidad.

Una animadora limpiará de zombis su instituto a golpe de pompón y motosierra. Y todo muy "rosa". Sí, es un juego de Suda 51.

SE PARECE A...

DEAD RISING 2

DR2 y *DR2: Off the Record* también ofrecen un divertido cóctel de acción con muchos zombis y humor. Y se puede jugar a dobles.

ZOMBIE HUNTERS

Chicas ligeras de ropa, zombies y katanas son los ingredientes de los *Onechanbara*, con entregas en PS2 y PSP. Aún no en PS3.

PS VITA | KONAMI | AV. DE ACCIÓN | FINALES DE JUNIO

Metal Gear Solid HD Collection

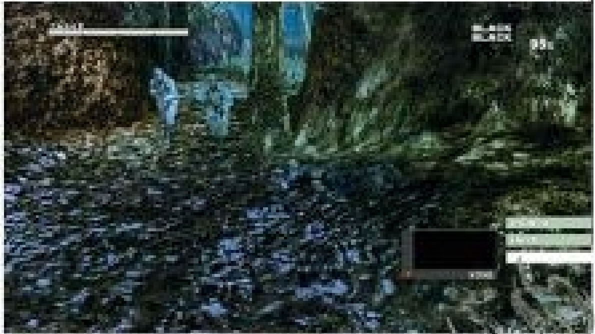
¿QUIERES *MGS* EN HD? TOMA DOS TAZAS

Tras su paso triunfal por PS3 con otro recopilatorio imprescindible (que, recordemos reunía a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *MGS3: Snake Eater* y *MGS: Peace Walker* en un solo Blu-ray en alta definición y con trofeos), a finales de junio le tocará el turno a PS Vita. Paradójica y lamentablemente, en esta edición portátil se ha "ahorrado" *Peace Walker* (todavía no tenemos muy clara la razón y tampoco ha habido una "explicación oficial"). Así pues, la edición de *MGS HD Collection* para PS Vita "sólo" cuenta con *MGS2* y *MGS3*, igualmente remastizados y con sus correspondientes trofeos. Eso sí, desde Konami afirman que dichas remasterizaciones van a aprovechar muy bien la capacidades de PS Vita, empezando por sus funciones táctiles (para regular el zoom de los prismáticos, cambiar de arma, etc.). Además, gracias a un sistema llamado Transfarring (en el que ha estado involucrado el mismísimo Hideo Kojima) podremos conectarlo con la versión de PS3, "suspendiendo" la partida en una plataforma para retomarla en la otra. Buenas ideas a priori que, el mes que viene, veremos si funcionan.

» SE PARECE A... MGS HD COLLECTION (PS3)
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Todavía se nos cae alguna lagrimita de emoción al recordar *MGS2*, uno de los juegos más esperados por nosotros en su momento... pese a Raiden.



MGS3 nos trasladó a la Guerra Fría. Aparte del sigilo, el juego hizo hincapié en la supervivencia.



Ambos están en HD, usan funciones táctiles, traen trofeos y pueden "conectarse" con PS3.







■ Lex Luthor y el Joker se alían para destruir Gotham City. Batman y Robin serán ayudados por otros héroes como Superman o Linterna Verde).

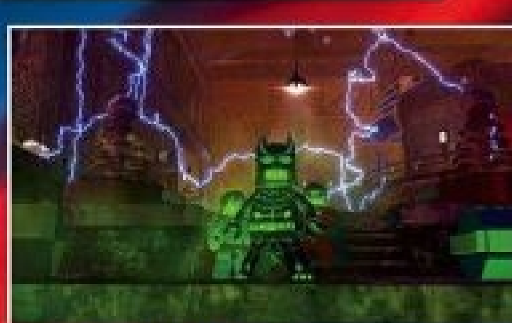
■ *LEGO Batman 2* nos ofrecerá otro accesible cóctel de acción, plataformas y puzzles. Pero muy "friki"...





■ Solos o con un amigo podremos explorar nuevas zonas de Gotham City. Y también pilotar vehículos como el Batmóvil o el Batwing.

PS3/PS VITA | WARNER | ACCIÓN/PLATAFORMAS | VERANO



■ Cada personaje tendrá sus propios poderes, armas y habilidades. Con detalles que harán las delicias de los fans.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

EL CABALLERO OSCURO NO ESTÁ SOLO

El próximo LEGO que vamos a disfrutar será más superheroico que nunca. Ya hemos visto a Batman y su mundo construido a base de estas famosas piezas en un juego que salió para PS3, PS2 y PSP en 2008. Pero *LEGO Batman 2* será mucho más grande. Su subtítulo, *DC Super Heroes*, nos da una pista: en esta ocasión Batman y Robin no van a estar solos en su aventura... Narrando una historia nueva creada específicamente para la ocasión, la trama de *LEGO Batman 2* girará en torno a un maquiavélico complot en el que Joker y Lex Luthor unen sus fuerzas (o mejor dicho, sus mentes) para destruir Gotham City. Ante tal amenaza, otros superhéroes de DC, como Superman, Linterna Verde o Wonder Woman se unirán al Señor la Noche para hacerle frente. A la "fiesta" se irán sumando más personajes como Catwoman, Bane o Mr. Frío (cada uno con sus poderes y armas). Solos o con un amigo les manejaremos en un desarrollo "marca de la casa": una accesible mezcla de acción, plataformas y puzzles capaz de enganchar tanto a los pequeños de casa como a los fans de DC. Además, podremos pilotar vehículos como el Batmóvil o el Batwing, explorando zonas nunca vistas de Gotham City. Promete, ¿verdad? Pues también saldrá para PS Vita.

» SE PARECE A... **LEGO BATMAN**

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Un nuevo *LEGO* con todo lo bueno de este tipo de juegos (diversión directa, cooperativo, muchos coleccionables...) pero con muchos más personajes.

SUSCRÍBETE A





12 Revistas + 20€ para PlayStation Network Por sólo 30,00 euros

+ 5 euros de gastos de envío

* Para utilizar los 20 euros del regalo es necesario tener conectada tu consola PS3 o PSP a internet y tener una cuenta en PlayStation Network

TELÉFONO
902 540 777

E-MAIL
suscripcion@axelspringer.es

INTERNET
www.suscripciones-playmania.com

Horario de atención telefónica: de lunes a viernes de 9 a 18h. En julio y agosto de 8:30h. a 15:00h.

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en ***www.axelspringer.es/atrasados***

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales forman parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Ruth Caravaca Maquetación.

Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.

Colaboradores: Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Directora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Publicidad **Noemí Rodríguez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIBADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 08/2012

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE JUNIO

» REPORTAJE
Todo sobre el E3

No te quedes sin conocer todas las novedades que se presentarán en el E3 y los nuevos datos de los futuros éxitos para PS3 y PS Vita.



» COMPARATIVA
ACCIÓN Y MUCHOS TIROS

Max Payne 3 **medirá sus armas con juegos tan diferentes y originales como *RE Operation Raccoon City, NeverDead, Shadows of the Damned*.**

» LAS DESCARGAS + ORIGINALES DE PSN
¿TE ANIMAS?

Pasaremos revista a lo más original del Store, desde contenido extra que es casi un juego nuevo; a extras de reserva que son juegos en sí mismos...



» MINIGUÍA
MAX PAYNE 3

Te contaremos dónde y cómo conseguir todos los coleccionables del juego y sus trofeos.



» GANADORES
LOS MEJORES DE 2011

CONSOLA PS3
• José Bravo Rubio (Córdoba)

CONSOLA PS VITA
• Justo Moreno Álvarez (Madrid)